«Советы покупателю»: все, что нужно знать перед походом в магазин. с. 16

ДОМАШНИЙ ПК

INTERNET • ИГРЫ

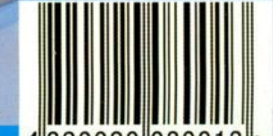
COUNTER-STRIKE: СЕКРЕТЫ МАСТЕРСТВА

IP-ТЕЛЕФОНИЯ: БЕСПЛАТНЫЕ ЗВОНКИ В ЛЮБУЮ ТОЧКУ МИРА

Сканеры: лучшие модели до $150

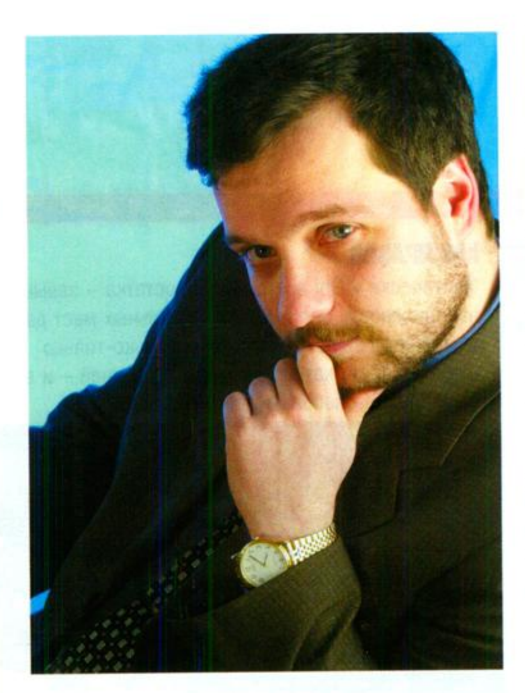
X@keRЫ – кто они?

Что есть бесплатного в Internet и сколько это стоит





37
- 2
STOP
SAMSUNG
e.verest
ЛЕГКО РАБОТАТЬ,
ВЕСЕЛО ИГРАТЬ!
✔ Надежность
✔ Универсальность
✔ Доступность
Компьютеры e.verest® на базе процессора Intel® Pentium® III с частотой от 800 MHz
intel inside
pentium® III PROCESSOR
e.verest®
Киев, пр. Красных Казаков, 8, т. 464-7777, www.e.com.ua
Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation



Проблема выбора

Всего десять лет назад перед пользователем, решившим обзавестись домашним компьютером, стоял один-единственный вопрос – где этот самый компьютер купить. Слава Богу, времена тотального дефицита и отсутствия выбора остались в далеком прошлом, что, как это ни парадоксально, не только не уменьшило, но и значительно усложнило проблему приобретения ПК.

Безусловно, многие фирмы-продавцы предлагают покупателям готовые системы, позиционируемые ими как домашние. Но не стоит забывать о том, что это не что иное, как базовая конфигурация, в которую будущий владелец, определившись со спецификой выполняемых им дома задач, волен вносить изменения.

Вот тут-то и возникает пресловутая проблема выбора. Действительно, если в начале 90-х годов мы могли выбирать только из двух видов процессоров или винчестеров, то сейчас, когда в каждой категории комплектующих насчитывается по два-три десятка одинаковых по классу и параметрам устройств, многие покупатели оказываются в положении печально известного буриданова осла.

Зачастую тяжело сориентироваться в фирменных наименованиях комплектующих, аббревиатурах, множестве характеристик и т. д. Свою лепту вносят и высокие темпы смены поколений компьютерной техники, и новые перспективные технологии, появляющиеся буквально каждый месяц. Все это, безусловно, сбивает с толку неподготовленного человека.

Конечно, можно довериться менеджеру компьютерного магазина и, положившись на его компетентность, сделать свой выбор, но мы бы не рекомендовали вам руководствоваться таким подходом при решении проблемы покупки ПК. Каким бы подготовленным и авторитетным ни был этот самый среднестатистический менеджер, он, как и любой хороший менеджер, лицо заинтересованное и просто обязан продать вам именно тот товар, который имеется у него на прилавке. Что ж, как говорят на Западе, – «Покупатель всегда рискует».

Конечно, если среди ваших знакомых есть человек, неплохо разбирающийся в вопросах информационных технологий и в компьютерном «железе», мы рекомендуем обратиться за консультацией к нему. Но если вы уже держите в руках этот журнал, то «Домашний ПК» с удовольствием поможет вам в сложном вопросе покупки нового компьютера или апгрейда старой машины.

Как заметили наши постоянные читатели, в 2001 году «Домашний ПК» несколько изменил свой дизайн. Основная задача, которую мы ставили перед собой при создании нового оформления журнала, – более четкое и ясное представление программных и аппаратных продуктов, что поможет пользователям сделать выбор в пользу того или иного устройства или программы. Именно этой цели служат рейтинговые оценки, появившиеся в каждой рубрике, сжатые характеристики положительных и отрицательных сторон конкретных продуктов и т. д. Надеюсь, все это пригодится вам при походе в компьютерный магазин.

В мартовском номере мы рады представить вам новую рубрику – «Советы покупателю», где планируем ежемесячно поднимать вопросы, связанные именно с подбором и покупкой конкретных комплектующих для домашнего ПК или готовых систем. По сути, это своеобразный Buyer's Guide, ознакомившись с которым, вы можете смело отправляться в магазин. Кроме того, в рамках данной рубрики мы будем ежемесячно публиковать конфигурации компьютеров трех уровней – начального, среднего и высокого, а также цены на комплектующие таких ПК. Этой информацией можно свободно пользоваться как при покупке готовой системы (мы выбирали те или иные комплектующие, основываясь на собственном опыте и материалах тестирований, проводимых нашим изданием), так и при апгрейде старых компьютеров.

Естественно, если вы захотите купить готовый ПК, учитывая наши рекомендации, его конфигурация и стоимость зачастую не будут в точности соответствовать предложенной нами. Цена такого компьютера зависит от конкретной фирмы-продавца и в немалой степени определяется качеством технической поддержки, сроком гарантийного обслуживания, стоимостью предустановленного ПО и некоторыми другими факторами. Во всяком случае, имея в руках такой Buyer's Guide, как «Домашний ПК», вы подойдете к покупке более осмысленно и сможете правильно вложить свои средства.

Я надеюсь, что наше издание поможет вам лучше разобраться во многих нюансах домашнего и персонального компьютинга и с толком потратить свои деньги при походе в магазин.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов



№ 3 (27), МАРТ 2001

ХУК ПРАВОЙ

Фактически у Oni всего два недостатка – завышенная сложность прохождения отдельных мест да еще то, что игра слишком короткая. Только-только начинаешь свыкаться с главной героиней – и все, финиш, мир спасен, игра пройдена.

с. 78



с. 28

ЧТО ТАКОЕ BLUETOOTH И ЗАЧЕМ ОН НУЖЕН?

Bluetooth – это слово, которое все чаще появляется в новостях и статьях, посвященных перспективам развития компьютерной и телекоммуникационной техники. Тем не менее большинство пользователей поверхностно знакомы с сутью данной технологии, которой в ближайшем будущем прочат широчайшее распространение.



с. 26

OLYMPUS EYE-TREK – НОВАЯ ВСТРЕЧА СО СТАРЫМ ЗНАКОМЫМ

Очки Eye-Trek предназначены для просмотра видео, телепередач, работы за компьютером или игры на видеоприставке – они оснащены двумя TFT LCD-дисплеями, которые благодаря оптической системе позволяют создать у пользователя иллюзию «виртуального экрана» с диагональю 1,3 м, находящегося на расстоянии 2 м.

ПОКУПАЕМ ЖЕСТКИЙ ДИСК

Выбор нового жесткого диска – задача не из легких. На компьютерном рынке предлагается огромное количество самых различных моделей, и чтобы сделать оптимальный выбор, необходимо знать о жестких дисках чуть больше, чем их емкость и стоимость.





ЕГО СИЯТЕЛЬСТВО СКАНЕР

С момента предыдущего полномасштабного тестирования сканеров прошел без малого год. Разумеется, за это время все производители обновили свои модельные ряды, предоставив на суд пользователей более совершенные модели.

с. 30



ГОРИЗОНТЫ СТОКГОЛЬМА

Швеция... Какие ассоциации вызывает у вас название этой страны? Шведский стол, шведская стенка, шведский социализм, шведская семья... Кому-то на ум, может быть, придет сладкоголосие ABBA, кому-то шведы под Полтавой, кому-то Нобелевская премия или автомобили Volvo, а кому-то шведские спички... Во всяком случае, думаю, вряд ли найдется человек, совсем уж равнодушный к этой стране, давшей миру множество колоритных, именно шведских понятий.

с. 72

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ: НОВИНКИ И ЦЕНЫ

с. 16

Наш ежемесячный обзор новинок и цен компьютерного рынка поможет вам сделать оптимальный выбор при покупке или модернизации ПК.

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC-UA.COM



ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Владимир Лабазов
Александр Савченко
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Олег Переверзов
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 3 (27),
март 2001
Свидетельство о регистрации КВ № 3924
от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель –
ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2001 г.

За содержание рекламной информации
ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами,
не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка
материалов журнала допускается
только по согласованию с редакцией

Цветоделение и печать
«Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная

Подписной индекс 22615
в Каталоге изданий Украины, с. 92,
в Объединенном каталоге «Пресса России», с. 258

Тираж 17000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc-ua.com
Web-сервер: www.itc-ua.com



ГДЕ КУПИТЬ И КАК ПОДПИСАТЬСЯ

ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7476
«Блиц-Информ»
(044) 251-8161
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287
ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272
Идея
(0622) 92-2022
ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582
ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151
КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-5833
ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235
ЛУЦК
«Периодика и консалтинг»
(03322) 4-1040
ЛЬВОВ
«Саммит-Львов 247»
(0322) 74-3223
«Галицькі контракти»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756
НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547
ОДЕССА
Представительство KSS
(0482) 37-0555
СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584
ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011
ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821
ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ
КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1
ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
NOOS Ukraine
ул. Красноармейская, 67/7
ул. Шота Руставели, 1/12
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8
ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81
ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46
КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
пл. Советская, 1, к. 214
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв. 1
ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»
СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»
СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12
«Скайнет»
ул. Петропавловская, 47
ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68
ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА
КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356
ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в Ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2001 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 92, цена за месяц – 5,17 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044)244–8582



WEB-ПРИСТАВКА И ТЕЛЕВИЗОР В ОДНОМ УСТРОЙСТВЕ

Американская компания EspriTV (*www.espritv.com*) недавно представила устройства Internet Television, выполняющие функции обыкновенного телеприемника и обеспечивающие бесплатный доступ во Всемирную Сеть.

Потребителю гарантируется онлайновое обновление встроенного ПО, а также предоставляется право самостоятельно выбирать Internet-провайдера, оказывающего подобные услуги. По заверению разработчиков, подключение и настройка аппарата займет не более 10 минут, по завершении которых вы получите не только полноценный телевизор с настроенными каналами, но и будете иметь возможность просматривать Web-страницы, обмениваться сообщениями e-mail, общаться в чате, заниматься е-бизнесом и т. п., используя для этих целей беспроводную клавиатуру. Причем теле- и Internet-сервисы могут быть доступны одновременно на разделенном экране.

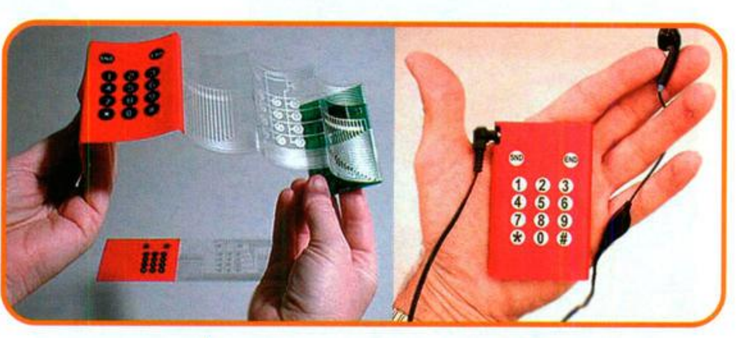
По предварительным данным, EspriTV Internet Television поступят в продажу в Европе и США летом 2001. Модели с диагональю экрана 27 дюймов будут стоить $998, цена 16-дюймовых аппаратов составит $798.

Последователям Юлия Цезаря посвящается...

БУМАЖНЫЙ МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН? ЭТО НЕ ИГРУШКА!

Век «одноразовых» изделий! К одноразовым шприцам мы уже привыкли, сложнее с ручками, кассетами, бритвенными станками – изредка пытаемся чинить, ну а об одноразовых зонтах, фотоаппаратах и прочей технике – и говорить не приходится, рука не поднимается выбросить. А как вы отнесетесь к «одноразовому» мобильному телефону? Именно такие устройства в третьем квартале текущего года появятся в США. Они будут изготовляться из бумаги вторичной переработки и продаваться по розничной цене около $10 вместе с гарнитурой hands-free и с предоплаченным 60-минутным пакетом услуг.

Нью-Йоркская фирма Dieceland Tech (*www.dtcproducts.com*) получила 22 патента на конструкцию аппарата Phone-Card-Phone. Такие изделия толщиной примерно в три кредитные карточки предполагается продавать в крупных продуктовых и вещевых магазинах, через сеть торговых автоматов, а также распространять в ходе рекламных акций. После завершения срока действия телефона его можно будет выбросить либо приобрести дополнительный пакет услуг.



Мобильный телефон?! А на вид – калькулятор с наушником!



НОУТБУК С ПОНЯТИЕМ

Компания IBM освоила выпуск портативной системы TransNote, позволяющей вводить рукописные текст и рисунки.

Внешне устройство напоминает обычную папку для документов, половину разворота которой занимает планшет ThinkScribe со специальными датчиками, отслеживающими движения пера. Другая половина – собственно ноутбук, оснащенный процессором Pentium III 600 MHz, 64 MB оперативной памяти, жестким диском 10 GB, платой Ethernet и 10,4-дюймовым активно-матричным дисплеем, чувствительным к нажатию. Масса TransNote составляет 2,5 кг, толщина – чуть более 3 см, время непрерывной работы от батарей – 2,5 часа. Устройство функционирует под управлением операционной системы Windows 2000 Professional или Windows 98 SE.

Таким образом, новый ноутбук предоставляет три способа ввода информации: с помощью клавиатуры, сенсорного экрана и планшета, оцифровывающего записываемую на бумаге информацию с автоматическим распознаванием текста. IBM предложит модели TransNote как для тех, кто пишет правой рукой, так и для левшей.

Интересно, почерк наших медработников он распознает?

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНАЯ INTERNET-ВИДЕОКАМЕРА

Недавно популярное семейство Web-камер QuickCam компании Logitech (*www.logitech.com*) пополнилось новой моделью Traveler, наделенной практически всеми функциями привычных цифровых фотоаппаратов.

В автономном режиме устройство способно сохранять до 60 изображений размером 640 × 480 или до 200 – при 320 × 240. Совместно же с компьютером QuickCam Traveler образует высококачественную видеосистему, с помощью которой можно записывать клипы с частотой до 30 кадров в секунду и звуковым сопровождением (благодаря встроенному микрофону); передавать их друзьям по e-mail; создавать Web-страницы, содержащие потоковое видео и статичные изображения; организовывать прямые широковещательные видеотрансляции через Web с помощью ПО SpotLife Personal Video Broadcasting; устанавливать системы видеонаблюдения с помощью программного модуля Digital Radar II. Для подключения к ПК устройство использует интерфейс USB, совместимо с Windows 98/Me/2000, обеспечивается двухлетней гарантией.

QuickCam Traveler доступна в США по цене $149,95, в Европе стоимость изделия составляет 349 DM.

Ничто не ускользнет от взора «удаленного глаза» компьютера





ЗВУКОВОЙ ШТОРМ

Высочайшее качество и великолепный дизайн – вот что традиционно отличает мультимедийные устройства компании Logitech (*www.logitech.com*). И на этот раз фирма не разочаровала, представив новую акустическую систему в линейке SoundMan – Xtrusio DSR-100. Используя новейшую фирменную технологию LIMAD (Linear Magnetic Drive), это устройство призвано обеспечить Digital Surround Sound в играх и при воспроизведении DVD-дисков. Кроме того, SoundMan Xtrusio DSR-100 комплектуется мощным проигрывателем PowerDVD компании CyberLink для прослушивания DVD-носителей в режиме Dolby Digital.

Суммарная выходная мощность системы Xtrusio DSR-100 составляет 100 Вт: по 12 Вт приходится на каждый из четырех каналов, остальные 52 Вт – на сабвуфер. При производстве последнего использовались легкие и особо прочные алюминиевые соединения, обеспечивающие высококачественное звучание.

Стоимость SoundMan Xtrusio DSR-100 – $179,95.

Звуковые сети Logitech – так и хочется в них попасться!

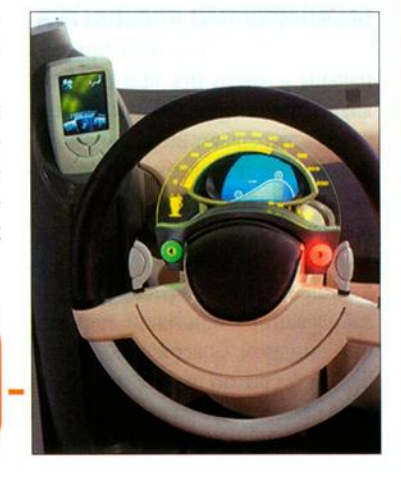
АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЧУДО-ДИСПЛЕЙ

О том, что некоторые материалы при прохождении через них тока обладают способностью излучать видимый свет, было известно еще с 1937 г. Однако практическое применение для плоских дисплеев этот эффект получил спустя почти полвека, когда появились тонкопленочные электролюминесцентные (electroluminescent – EL) материалы.

Компания Planar Systems (*www.planar.com*) является ведущим мировым производителем подобных мониторов. Ее изделия отличаются высокой разрешающей способностью, контрастностью, широким углом обзора и потому часто применяются в медицинском оборудовании и боевой технике. А недавно в тесном сотрудничестве с поставщиками автомобильной электроники Sagem и Johnson Controls был разработан «3D-дисплей», позволяющий на небольшой площади высвечивать показания спидометра, число оборотов двигателя, уровень топлива в баке и другую информацию автомобильных телематических систем.

При взгляде на него создается впечатление, что данные «плавают» по экрану в разных плоскостях, что дает возможность прочесть множество дополнительных сведений.

– Да ты на дорогу смотри, а не спидометром любуйся!

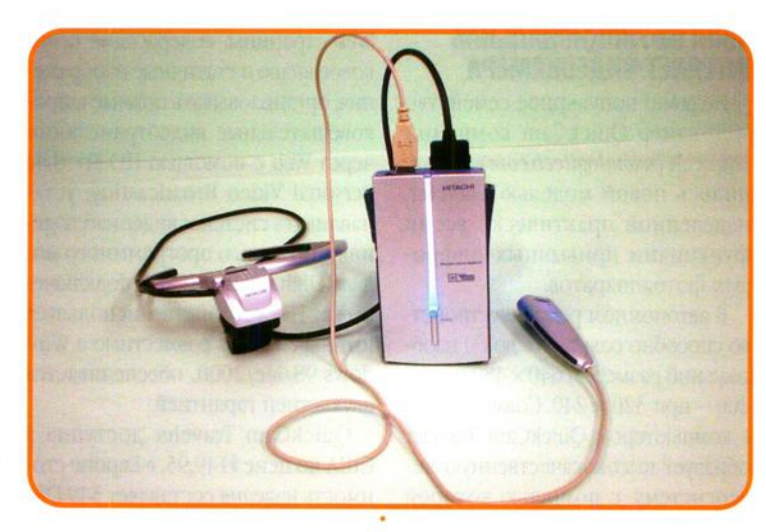


НОСИМЫЙ КОМПЬЮТЕР С МОБИЛЬНЫМ ДОСТУПОМ В INTERNET

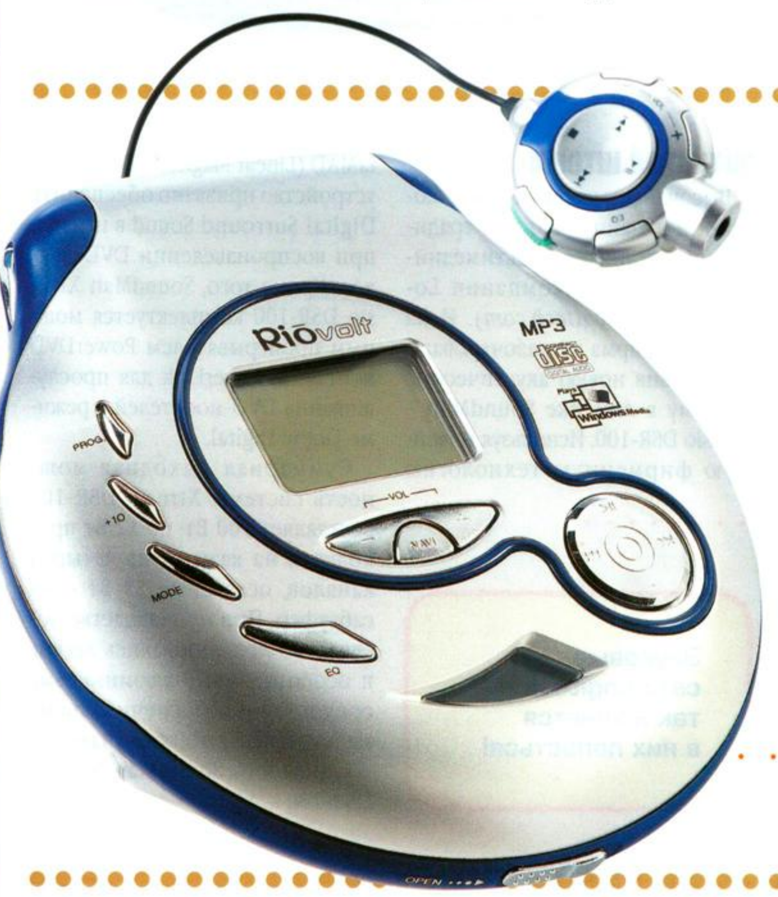
Мечта современных школьников и студентов, цивилизованных нянек и домохозяек, деловых людей и лентяев, да и мало ли кого еще?!

Возник вопрос – тут же адресуй его в Сеть, стучись – и откроют, проси – и дадут, в любое время, в любых условиях. Вот именно такой он, WIA (Wearable Internet Appliances) – результат сотрудничества множества компаний. Системный модуль массой 230 г содержит мощный 32-разрядный RISC-процессор Hitachi SH-4. Операционная система, естественно, от самой Microsoft – Windows CE 3.0. 75-граммовый носимый дисплей с LCD-экраном произведен корпорацией Shimadzu, изображение на нем соответствует 13-дюймовому SVGA-монитору, расположенному на расстоянии 60 см от глаз, с размером картинки 800 × 600. Фирма Colorado MicroDisplay разработала специальный дисплейный интерфейс ASIC.

Идейным вдохновителем проекта выступила компания Xybernaut – лидер по производству носимых компьютеров. За дополнительной информацией относительно WIA обращайтесь по адресу *www.hitachi.co.jp/wia*.



Поистине персональный компьютер первой половины XXI века



ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ МЕЛОМАНОВ

Фирма Rio, являющаяся подразделением корпорации SONICblue, выпустила свой первый цифровой портативный CD-плейер Rio Volt. Данное устройство может проигрывать как обычные звуковые компакт-диски, так и записанные на CD-ROM файлы в форматах MP3 и Windows Media Audio (WMA). Возможность обновления программной прошивки (firmware) плейера гарантирует ему совместимость с будущими форматами аудиоданных.

Буферная память, рассчитанная на запись фрагмента продолжительностью в 120 с, обеспечивает функцию антишоковой защиты и позволяет реже обращаться к диску для чтения, а следовательно, экономить энергию. Текстовый LCD-дисплей отображает номер дорожки, название песни, альбома, имя исполнителя и время проигрывания, записанные в формате ID3 или Audio CD. Двух батарей типа AA хватает на 15 часов непрерывной работы, кроме того, Rio Volt комплектуется внешним блоком питания, наушниками и проводным ПДУ. Плейер пока доступен только на *www.riohome.com*, но скоро появится и в США по цене $169,95.

Плейер и ПДУ: «скованные одной цепью»

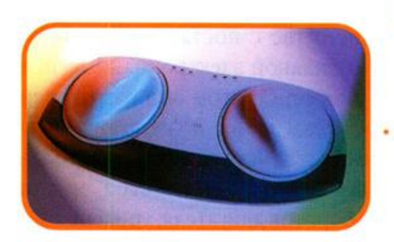
БЕСКЛАВИШНАЯ КЛАВИАТУРА

Проблему снижения нагрузки на пальцы и кисти рук при работе с клавиатурой производители этих устройств решают не один год: всевозможные подушечки и подставки, расщепления и дополнительные кнопки – все, лишь бы предотвратить неприятные ощущения и, в конце концов, профессиональное заболевание – кистевой туннельный синдром. Совершенно оригинальный способ решения этой задачи предложили разработчики из фирмы Keybowl (*www.keybowl.com)*, представив бесклавишную клавиатуру OrbiTouch.

Перемещая одновременно обеими ладонями в различных направлениях два скользящих диска, пользователь формирует необходимые символы. У любого из этих дисков существует 8 направлений движения. Каждой букве соответствует определенная комбинация перемещений двух дисков. Авторы сего агрегата утверждают, что после пяти часов тренировок скорость печати на такой клавиатуре составит 52% от обычной.

OrbiTouch даст возможность работать за компьютером пользователям с серьезными нейромышечными нарушениями, а также людям, потерявшим пальцы. Правда, стоит такое удовольствие недешево – $399.

«Сиамские близнецы»: два усовершенствованных джойстика в одной упряжке заменяют клавиатуру





Нет, ну что-то от Porsche у них определенно есть!

ЦИФРОВЫЕ ФОТОКАМЕРЫ НА ЛЮБОЙ ВКУС

Компания Fuji Photo Film USA (*www.fujifilm.com*) представила три новые модели цифровых фотокамер, рассчитанные на разные категории пользователей.

FinePix 6800 Zoom адресована тем, кто желает быстро получать качественные фотоснимки в любых условиях и способен за это выложить довольно круглую сумму – $899. Ее 3,3-мегапиксельная ПЗС-матрица обеспечивает размер картинки до 2832 × × 2128. Несколько скромнее выглядят технические характеристики FinePix 4800 Zoom, она оснащена 2,4-мегапиксельной матрицей, позволяющей получать кадры размером до 2400 × × 1800. Цена этой модели составляет $699.

И наконец, аппарат начального уровня FinePix 2300 стоимостью $279 предназначен для самой нетребовательной категории фотолюбителей (в народе их ласково именуют «щелкунчиками»). Его свойства таковы: матрица 2,1 мегапиксела (1600 × × 1200), объектив с фиксированным фокусным расстоянием. Следует отметить, что дизайн новых устройств разработан студией Porsche. В продажу они должны поступить в апреле-мае 2001 г.

SEGA ПРЕКРАЩАЕТ ВЫПУСК ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ DREAMCAST

Такое решение продиктовано сменой основных направлений деятельности компании. В Sega всерьез решили заняться производством игрового ПО для самых разнообразных компьютерных платформ, продвижением систем интерактивных развлечений на базе Internet, а также лицензированием технологий Dreamcast сторонним производителям аппаратного обеспечения.

Например, уже сегодня анонсирован ряд новых продуктов для приставок Dreamcast, Sony PlayStation 2 и Nintendo Game Boy Advance, обнародованы планы выпуска игр для персональных электронных секретарей Palm, заключено соглашение с британским поставщиком цифровых телеприставок Pace Micro Technology, который в ближайшее время обещает разработать консоль, полностью совместимую с Dreamcast. Для ликвидации складских запасов Dreamcast решено продавать консоли по сниженной вдвое цене.

В Японии эти устройства уже предлагаются за $85,64, в США – за $99,95. В ближайшее время аналогичная распродажа будет организована и в Европе.



Талисман Sega: ежик Sonic на распутье...

ДАЕШЬ «ИНТЕЛЛЕКТ» БЫТОВЫМ ПРИБОРАМ!

Не нужно быть пионером или провидцем, чтобы утверждать, что «близится эра светлых годов», когда кофеварки, стиральные машины, холодильники и прочая электробытовая утварь будут управляться через Всемирную Сеть.

Java-разработчики, участвующие в конкурсе Smart Device Developer Contest (*www.devicetop.com*), имели возможность на деле подтвердить свои убеждения, написав на Java программное обеспечение для Internet-совместимых устройств. Победителей ожидали призы: ноутбук от Dell, телевизор с большим и плоским экраном от Sony, игровая консоль Sega Dreamcast и автомобиль BMW Z3 Roadster. Лучшими признаны: утилита Home Management System, необходимая для объединения домашних цифровых «интеллектуальных» устройств с телевизором; приложение Car Angel, помогающее водителю отыскать ближайшую заправку, ресторан, больницу, указав при этом кратчайший путь; и развлекательная игра Tiles.

Кстати, объявлен конкурс Smart Device Developer Contest 2, суперприз – 20 тыс. долл., условия – на сайте *Devicetop.com*. Слабо дерзнуть?!



Ну совсем домашние интерфейсы будущих устройств с доступом в Internet

Суперакция MTI «Твой лучший выбор»: финиш и призы

Александр Птица

Под знакомую с детства и проникающую в душу до самых глубин замечательную мелодию «Болеро» Мориса Равеля в зал выплывают модельного вида девушки, облаченные в неописуемые одеяния…

Нет, это не репортаж с очередного смотра haute couture, а вступление к рассказу о вечере, на котором подводились итоги маркетинговой программы, по многим параметрам не имеющей аналогов на украинском рынке. С начала августа до конца декабря 2000 г. благодаря совместным усилиям компании MTI (главного организатора) и семи всемирно известных производителей, настоящих законодателей «высокой моды» в мире информационных технологий (APC, Canon, Epson, Oki, Panasonic, Samsung, Sharp), длилась всеукраинская акция «Твой лучший выбор» по продвижению в розничных магазинах офисной техники названных «брэндов».



Президент MTI Владимир Цой объявляет имя обладателя автомобиля Peugeot 206

Если обратиться к «шершавому языку» цифр, то получится, что в общей сложности за время проведения мероприятия было реализовано более 30 тыс. продуктов, а в оргкомитет направлено свыше 10 тыс. сертификатов, принявших участие в розыгрышах призов для покупателей.



Самый первый розыгрыш призов для покупателей

И вот пятимесячный марафон завершен, и его организаторы из компании MTI пригласили всех, кто имел к нему непосредственное отношение, на праздничное торжество, посвященное подведению итогов.

Вечеринка есть вечеринка, и ее нельзя сравнивать с пресс-конференциями и традиционными презентациями. Компания MTI постаралась придать ей неформальный характер и создать у всех присутствовавших хорошее настроение. Надо сказать, что «драматургия» вечера была выдержана в традициях вручения наград вроде «Оскаров» или «Грэмми»: большое количество всевозможных номинаций, конвертики с именами победителей. Паузы между объявлениями победителей в различных категориях заполнялись выступлениями харьковского театра моды «Ананас» и эстрадных певцов Рустема Султана, Марины Одольской и Виктора Павлика (с Hotel California и неизменным «Шикидымом»).

Вас интересует судьба суперпризов? Извольте! Автомобиль Peugeot 206 был присужден «наиболее результативному» дилеру – киевской компании «Нафком», а вторая такая же машина в результате компьютерной жеребьевки среди покупателей досталась львовянке Наталии Саноцкой. Полный список всех победителей опубликован на *www.mti.com.ua.* ■

Сканеры Hewlett-Packard – надежность, качество и простота в работе

В последнее время каждому человеку, хоть мало-мальски знакомому с компьютером, независимо от того, учится он или работает, занимается домашними делами или отдыхает, хотя бы раз в месяц приходится пользоваться сканером. Подготовка курсовых и дипломных работ, отчетов и рефератов, диссертаций и монографий, статей и переводов, создание Web-сайтов и электронных фотоальбомов, виртуальных кулинарных книг и библиотек, фото- и видеомонтаж – вот лишь десятая доля тех задач, при решении которых без сканера просто не обойтись. Кроме того, в сочетании с недорогим струйным принтером это устройство может служить неплохой альтернативой копировальному аппарату, а вместе с современным модемом такая «троица» вполне заменит факс.

HP ScanJet 3300C



Надежными помощниками в решении как вышеупомянутых, так и многих других задач станут планшетные цветные сканеры от Hewlett-Packard: HP ScanJet 3300C, HP ScanJet 3400C, HP ScanJet 4300C – «адресованные» именно домашним пользователям, а также HP ScanJet 5300C – предназначенный для эксплуатации в малом офисе. Первые три модели обеспечивают оптическое разрешение 600 dpi, последняя – 1200 dpi, а используя интерполяцию во всех четырех устройствах, можно достичь 9600 dpi. Сканеры поддерживают 36-битовый цвет, подключаются к компьютеру через интерфейс USB, кроме того, аппараты HP ScanJet 3400C, HP ScanJet 4300C и HP ScanJet 5300C могут быть присоединены и к параллельному порту ПК. Все необходимые кабели входят в комплект поставки.

Работа с новыми моделями не вызовет никаких сложностей даже у новичков. Автоматизация процесса сканирования и передачи страниц в прикладные программы осуществляется с помощью различных модификаций русифицированного, простого и удобного в использовании приложения HP PrecisionScan, которое содержит, в частности, усовершенствованные многоязычные средства оптического распознавания символов (Optical Character Recognition – OCR), обеспечивающие быстрое преобразование бумажных документов в электронный вид.

Аппарат HP ScanJet 3300C идеален там, где нужен простой в настройке и доступный по цене сканер. Он поставляется с пошаговой инструкцией, помогающей начинающему пользователю получать отличные результаты при создании электронных образов фотографий, чертежей и текстов. На передней панели HP ScanJet 3300C расположены две кнопки: *Scan* (сканирование документов) и *Copy* (автоматическая отправка отсканированных документов на печать), позволяющие «в одно касание» выполнять соответствующие операции. Модель комплектуется утилитой копирования HP ScanJet Copy Utility и графическим редактором Adobe PhotoDeluxe Home Edition. Производительность устройства вполне приемлема – сканирование и распознавание страницы текста с последующей передачей в Microsoft Word занимает порядка 160 с (при использовании компьютера на базе процессора с тактовой частотой 466 MHz, оснащенного 32 MB ОЗУ и портом USB).

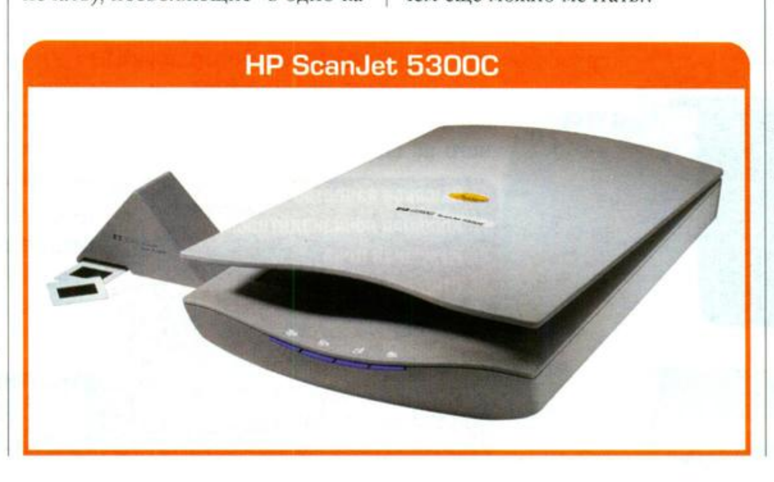
Если же вы систематически (а не от случая к случаю) сталкиваетесь с необходимостью сканирования документов и при этом нуждаетесь в надежной «рабочей лошадке», – смело приобретайте модель HP ScanJet 3400C. Менее 100 с на ввод и распознавание страницы текста (при описанных выше условиях); фирменный программный модуль для прямого сканирования в Web – HP Scan-to-Web, позволяющий пользователям очень быстро размещать отсканированные фотографии в виртуальных фотоархивах; вдобавок к *Scan* и *Copy* – управляющая кнопка *E-Mail*, служащая для автоматического вложения отсканированных документов в почтовые сообщения; оперативная служба поддержки HP Customer Care, доступная через Internet, – о чем еще можно мечтать?!

HP ScanJet 4300C

Разве что о HP ScanJet 4300C. Этот сканер обладает улучшенными функциями копирования и мощным программным инструментарием для обработки изображений, позволяющим повысить продуктивность вашей работы. Аппарат снабжен жидкокристаллическим дисплеем, расположенным на передней панели. С его помощью вы сможете сделать до 99 цветных или черно-белых копий документа на принтере без использования ПК. Кроме того, в комплект поставки HP ScanJet 4300C в дополнение к упомянутым выше программным продуктам входит пакет Corel Print House 2000, обеспечивающий широчайшие возможности редактирования изображений, применения к ним разнообразных спецэффектов и т. д. Ну и, наконец, кроме Windows 95/98, данный сканер поддерживает и ОС Windows 2000.

Что касается аппаратов серии HP ScanJet 5300C, то они в большей степени предназначены для использования в малом офисе и, несомненно, заинтересуют профессиональных верстальщиков и дизайнеров. 50 секунд на введение и распознавание страницы текста; возможность подключения слайд-модуля и адаптера для автоматической подачи документов, поставляемых отдельно; аппаратное разрешение 1200 × 2400 dpi; поддержка Windows NT 4.0; мощные программные средства для работы с изображением – что еще нужно для настоящего профессионала?! ■

HP ScanJet 5300C



Железо номера

Ericsson R380s

Перед нами – один из первых представителей класса смарт-фонов. Это своеобразный «гибрид» мобильного телефона и карманного компьютера. Как оказалось, они прекрасно дополняют друг друга, и по возможностям смартфон, пожалуй, даже предпочтительнее комбинации «сотовый телефон + PDA».

Для ввода и вывода информации в R380s используется большой сенсорный экран, занимающий почти всю длину корпуса. На внешней поверхности флипа, частично закрывающего его, расположена телефонная клавиатура. Интересно, что клавиши не имеют электрических соединений: их принцип действия основан на простом механическом нажатии на экран.

Ericsson R380s работает в стандарте GSM в диапазонах 900 и 1800 MHz. В нем реализован практически полный набор служебных функций современных сотовых телефонов. Здесь и речевое управление (как набор номера, так и ответ на звонок) с возможностью определения принадлежности голоса конкретному человеку, и настройка сигнала входящего звонка (выбор мелодий, их ввод и редактирование, вибровызов), и WAP-броузер, и встроенный модем.

Карманный компьютер, интегрированный в R380s, работает под управлением операционной системы EPOC, использующейся в PDA Psion. Среди прикладных программ в первую очередь упомянем органайзер, позволяющий вести календарный план дел и при необходимости напоминать о них. Возможности встроенной адресной книги весьма широки: здесь хранится тот же набор сведений о ваших знакомых, что и, например, в Lotus Notes и Microsoft Outlook. Кстати, R380s позволяет синхронизировать информацию с этими приложениями через инфракрасный порт или специальный кабель (COM-порт). Еще одна программа отвечает за работу с электронной почтой и SMS. Набирать короткие сообщения можно либо на экранной клавиатуре, либо с помощью программы распознавания почерка. Имеются также блокнот, калькулятор, часы с будильником и игра реверси.

Цена R380s хоть и достаточно высока, все же не больше, чем суммарная стоимость обычного сотового телефона и PDA. ■

Цена – $650
Продукт предоставлен представительством Ericsson в Украине: тел. (044) 462–5220

94/100

- ☺ Очень богатый набор функций
- ☺ Простота использования
- ☺ Ионолитиевая батарея
- ☺ Небольшие габариты и масса
- ☺ Наличие связи с ПК
- ☹ Быстрая разрядка батарей

Epson Stylus Color 680

Честно говоря, мы рассчитывали, что этот аппарат успеет принять участие в тестировании струйных принтеров («Домашний ПК», № 1–2, 2001) и сможет получить высокую оценку. Но, к сожалению, в редакцию Stylus Color 680 попал только сейчас.

Главной причиной, по которой мы относили это устройство к фаворитам тестирования, были его технические характеристики, пожалуй, лучшие на сегодня. Максимальное разрешение печати у него – 2880 точек на дюйм (рекорд в классе потребительских принтеров), а минимальный размер капли – 4 пиколитра, как и у современных фотопринтеров серии Stylus Photo.

В первую очередь Epson Stylus Color 680 обращает на себя внимание новым дизайном и оригинальной конструкцией приемного лотка. В этой модели его заменяет гибкий лист полупрозрачного пластика, который в нерабочем состоянии поднимается и закрепляется на корпусе с помощью пары металлизированных «пуговиц».

Работает принтер довольно шумно. Привод головки в процессе печати издает громкий жужжащий звук, а захват очередного листа механизмом подачи бумаги сопровождается щелчками.

Качество печати, как мы и ожидали, оказалось на высоте. Краски на фотографии живые и сочные, хотя для достижения точной цветопередачи потребовалась ручная корректировка: по умолчанию ПО принтеров Epson оптимизирует изображение для вывода портретов, из-за чего на снимках появляется желтый оттенок. Что касается размера зерна растра и его видимости, то точечная структура отпечатка незаметна с расстояния 20–30 см, да и при более близком рассмотрении не слишком портит впечатление.

Скорость печати в экономичном режиме у Stylus Color 680, как и у всех принтеров Epson, очень высокая. С фотоизображениями он справляется неплохо, хотя печать с максимальным качеством идет сравнительно медленно.

Отметим также, что цена Stylus Color 680 весьма привлекательна, если учесть характеристики этого устройства и отличное качество печати, которое он обеспечивает. ■



- ☺ Высокое качество фотопечати
- ☺ Хорошая производительность
- ☺ Разумная цена
- ☺ Относительно низкая стоимость печати
- ☹ Высокий уровень шума
- ☹ Необходимость дополнительной настройки для получения максимального качества

Цена – $125
Продукт предоставлен компанией ERC: тел. (044) 238–6393

88/100

Dexxa Optical Mouse

Давным-давно канули в Лету те времена, когда оптическая мышь была чем-то из разряда экзотики. С тех пор как появилась Microsoft Intellimouse Explorer, эту технологию успешно освоили многие компании – тут можно вспомнить и Genius NetScroll Optical, и Logitech Wheel Mouse Optical... И вот у нас в редакции новая мышь – Dexxa Optical Mouse.

По принципу действия эта модель ничем особым от приведенных выше не отличается – миниатюрная камера непрерывно делает снимки поверхности, по которым и определяется изменение положения манипулятора.

Внешне эта мышь подозрительно напоминает... Microsoft Intellimouse Explorer, за исключением разве что симметричности формы (Intellimouse, напомним, был эргономичным). Этот факт должны по достоинству оценить левши – ведь эргономичную модель держать левой рукой просто невозможно. Более того, в погоне за абсолютной «симметричностью» Dexxa разместила одну из кнопок под... мизинцем, симметрично точно такой же, но находящейся под большим пальцем (так сказать, дополнительный набор левой и правой кнопок). В общей же сложности у Dexxa Optical Mouse оказывается пять кнопок, поскольку колесико прокрутки по традиции также является таковой.



Частоту опроса мыши приходится настраивать с помощью сторонней утилиты, причем выше 100 Hz это значение поднять не удастся. Может быть, именно по этой причине мышь нельзя подключить к порту USB (поддерживается только PS/2), у которого частота опроса – величина неизменная и составляет 125 Hz.

На практике мышь показала себя довольно неплохо – за счет высокого «горба» кисть руки находится в расслабленном положении, а большие размеры поневоле заставляют двигать манипулятор не кистью, а предплечьем, из-за чего вероятность появления пресловутого туннельного синдрома значительно снижается. С другой стороны, опыт показывает, что большие мыши нравятся далеко не всем пользователям. Кнопки нам показались жесткими, кроме того, за счет скругленной формы Dexxa Optical Mouse неудобно переносить – мышь выскальзывает из рук. ■

Цена – 140 грн
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

76/100

- ☺ Стильный дизайн
- ☺ Невысокая цена
- ☹ Большие размеры
- ☹ Жесткие кнопки
- ☹ Отсутствует возможность подключения к USB-порту

Sony Clie PEG-S300



Как известно, карманные ПК на базе операционной системы Palm OS выпускаются многими фирмами – TGR, IBM, Handspring, не так давно к их числу добавилась и Sony. Наладонный ПК Sony Clie PEG-300 отличается от своих собратьев некоторыми особенностями, о которых мы и расскажем.

Фактически Clie является усовершенствованной версией КПК Palm Vx. Внутри него находятся процессор Motorola Dragonball EZ 20 MHz, внутреннее ОЗУ объемом 8 MB и флэш-память – 2 MB. Экран устройства черно-белый, сенсорный с разрешением 160 × 160 точек. Работает PDA под управлением операционной системы Palm OS 3.5. Как видите, отличий нет. Но Sony не была бы Sony, если бы не внесла в устройство определенные изменения.

И первое, что бросается в глаза, – новый дизайн. Хотя Clie чуть толще и чуть тяжелее, чем Palm V, надо признать, что PDA получился очень стильным и красивым. Еще одно нововведение, некоторым образом связанное с дизайном, – появление в левой верхней части устройства колесика управления Jog Dial, с помощью которого вполне реально работать с КПК одной рукой.

Ну и конечно, главное, на что следует обратить внимание, это использование в Clie фирменных карт расширения Sony Memory Stick. В комплект поставки устройства входит карта Memory Stick объемом 8 MB, а в будущем Sony планирует выпускать в формате Memory Stick не только память, но и другие модули расширения. Собственно приложения с карты памяти запускать нельзя, для их переброски в PDA служит удобная и простая утилита MS Gate.

В базовый комплект ПО теперь входят утилита для просмотра видеороликов – gMedia – и изображений – PG Pocket. Еще бы, ведь карточки Memory Stick в первую очередь используются в цифровых фотоаппаратах и видеокамерах. Остается только посетовать на отсутствие у Clie PEG-300 цветного экрана, который был бы очень кстати. Впрочем, цветные Clie PEG-S500C поступят в продажу уже в этом году.

К числу нововведений следует отнести и возможность зарядки PDA напрямую от сети без USB-«люльки». В комплект поставки Clie входит также удобный поясной чехол для устройства. ■

- ☺ Стильный дизайн
- ☺ Слот расширения Memory Stick
- ☺ Интерфейс USB
- ☺ Колесико управления Jog Dial
- ☺ Зарядка батарей без использования «люльки»
- ☺ Неплохой набор дополнительного ПО
- ☹ Отсутствие цветного экрана

Цена – $560
Продукт предоставлен компанией NT Solutions: тел. (044) 458-1757
Web-сайт www.hpc.kiev.ua

87/100

Alcatel One Touch 500

Компания Alcatel начинает поставлять в Украину новые модели мобильных телефонов. С одной из них – One Touch 500 – мы познакомились поближе.

Телефон отличается очень малыми габаритами и массой – вместе с батареей он весит всего 103 г, а значит, его удобно носить даже в карманах легкой одежды.

Среди важнейших преимуществ аппарата – его отличная оснащенность. В первую очередь обращает на себя внимание возможность голосового набора номера. Для ввода речевой команды нужно нажать специальную кнопку на боковой поверхности корпуса. В принципе, это удачное решение, поскольку телефон не может сработать от случайно произнесенного слова. Однако при блокировке клавиатуры эта кнопка также отключается, и для ввода речевого сигнала нужно сначала выполнить разблокировку.

В One Touch 500 встроена телефонная книга на 300 записей, в каждую из которых можно внести имя и фамилию абонента, до 3 телефонных номеров, 2 адреса e-mail, место работы, должность и еще много полезной информации. Этот справочник разбит на категории – «Общие» (здесь содержатся все записи), «Рабочие» и «Личные», в пределах которых разрешается создавать вложенные каталоги. В отдельной папке хранятся номера, записанные в памяти SIM-карты.

В аппарате имеется и довольно мощный органайзер, в который можно заносить планы дел, встреч и звонков. При необходимости телефон будет сам напоминать вам о том, что нужно сделать. Правда, интерфейс органайзера довольно сложен в освоении.

One Touch 500 поддерживает прием и передачу коротких сообщений. Для облегчения набора текста имеется система предиктивного ввода, с помощью которой устройство «угадывает», какое слово собирается ввести пользователь. Шаблоны часто используемых фраз при необходимости можно вводить в специальный словарь. Это очень удобная функция, но в телефоне с англоязычным ПО, который был у нас, она поддерживает английский язык и при вводе русских слов в транслитерации только мешает.

Этот телефон – не единственный в «пятисотой» серии Alcatel. Следующая модель – One Touch 501 – отличается от него наличием WAP-броузера, увеличенной емкостью телефонной книги, возможностью синхронизации данных с ПК, а запланированная к выпуску One Touch 502 будет поддерживать стандарт высокоскоростной передачи данных GPRS. ■



Цена – $250
Продукт предоставлен представительством Alcatel в Украине: тел. (044) 461–9966

91/100

- ☺ Хорошая чувствительность
- ☺ Отличное качество звука
- ☺ Удобная телефонная книга
- ☺ Малые габариты и масса
- ☺ Встроенный органайзер
- ☺ Голосовой набор
- ☹ Сложный интерфейс органайзера
- ☹ Не русифицирован

Epson PhotoPC 3000Z

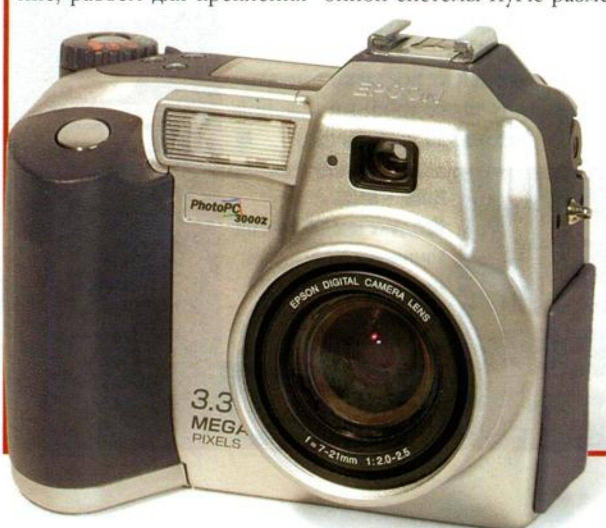
Стремясь предоставлять комплексные решения для домашней компьютерной фотолаборатории, компания Epson в последнее время начала выпуск и цифровых камер.

Аппарат Epson PhotoPC 3000Z порадует как фотолюбителей, так и профессионалов: современный эргономичный дизайн, несколько напоминающий привычные пленочные «зеркалки»; трехкратное оптическое и двукратное цифровое увеличение; разъем для крепления внешней вспышки; оптический и цветной 1,8-дюймовый жидкокристаллический видеоискатель; никелево-магниевые аккумуляторные батареи большой емкости и устройство для их зарядки.

Электронная «начинка» камеры вполне характерна для моделей этой ценовой категории. Аппарат оборудован 3,34-мегапиксельным сенсором, позволяющим создавать отпечатки размером до 2048 × × 1536 точек, а с применением фирменной интерполяционной системы HyPic размер кадра можно увеличивать до 2544 × 1904 (что соответствует 4,8-мегапиксельной ПЗС-матрице).

Epson PhotoPC 3000Z предоставляет возможность делать превосходные снимки практически в любых условиях. Для этого в аппарате, кроме автоматических, предусмотрены ручные режимы регулировки фокусного расстояния, баланса белого; областное и разделенное определение экспозиции, в значения которой также легко вносить поправки. В результате портреты, пейзажи, кадры спортивных хроник, панорамы и «фотки» в макрорежиме получаются просто великолепными. Кстати, используя метод быстрой съемки, можно сохранять до двух снимков в секунду, функция Video Clip обеспечит запись видеороликов со звуком (до 25 секунд), а в макрорежиме камера способна качественно запечатлять мелкие объекты с расстояния всего в 6 см.

В комплект поставки аппарата входит карта памяти типа CompactFlash емкостью 16 MB. Для подключения к компьютерам PC и Mac в ней используются интерфейсы USB и Serial, для связи с видеоаппаратурой – выход NTSC или PAL. Прилагаемое ПО обеспечит передачу фотоснимков в компьютер, их редактирование, а также распечатку на специальном принтере, минуя ПК. ■



- ☺ Необычайно дружественный интерфейс
- ☺ Варьирование светочувствительности матрицы (эквивалентно ISO 100/200/400)
- ☺ Изменяемая яркость TFT-дисплея
- ☹ Довольно высокая стоимость

Цена – $920
Продукт предоставлен компанией E.R.C.: тел. (044) 238–6393

99/100

Creative DeskTop Theater 5.1 DTT3500 Digital

И без того длинное название акустики Cambridge SoundWorks теперь включает еще одно слово – PlayWorks. Это дополнение удачно отражает ту концепцию, которая изначально была заложена в серию DeskTop Theater: не только (или не столько?) звук, но и игры, развлечения.

Итак, DTT3500 Digital по своим функциям и звучанию создан именно для цифрового кино, компьютерных игр и Playstation 2. Окружающий звук обеспечивается им для любых приложений за счет встроенных декодеров Dolby Digital и Dolby Pro Logic, а также фирменной разработки Creative Multi Speaker Surround. При просмотре DVD-фильмов в режиме Dynamic Mode звук автоматически приглушается перед громкими спецэффектами, что особенно удобно в ночное время.

Естественно, лучше всего DTT3500 «сыгрывается» с платой серии Sound Blaster Live! 5.1. Подключаясь к ней посредством DIN-соединения, он выдает полноценный шестиканальный звук и для игр. Для подключения других звуковых плат с цифровым выходом или бытового DVD-проигрывателя имеются коаксиальный и оптический цифровые входы.

Фронтальные и тыловые динамики имеют мощность 7 Вт, центральный громкоговоритель мощнее (21 Вт) и гораздо больше по размерам. Из-за скромных габаритов сателлиты не могут заполнить средненизкий диапазон частот, что негативно отражается на музыкальных способностях колонок. Кроме того, высоким недостает прозрачности, и они становятся жесткими на большой громкости. А вот сабвуфер мощностью 40 Вт по сочетанию глубины и качества звучания – пожалуй, наилучший из тех, что побывали у нас до сих пор.

В целом комплект оставил самое приятное впечатление, он отлично справляется с поставленными перед ним «игрушечными» задачами. Великолепный дизайн и исполнение, а также богатейший функциональный набор DTT3500 позволяют смело назвать его лучшим мультимедийным комплектом на сегодняшний день. ■



Цена – $300
Продукт предоставлен компанией CHI: info@chi.kiev.ua

96/100

- ☺ Исчерпывающие мультимедийные возможности
- ☺ Великолепное исполнение и комплектация
- ☺ Отличный сабвуфер
- ☹ Не самая «музыкально одаренная» акустика для такой цены

C-Pen 600MX

Достаточно часто у мобильных пользователей возникает необходимость ввести в карманный компьютер или ноутбук небольшой фрагмент текста для последующей работы с ним. Именно для таких задач, как нам кажется, может пригодиться устройство C-Pen, выпускаемое шведской компанией C Technologies.

Больше всего C-Pen 600MX напоминает несколько увеличенный маркер, тем не менее это ни что иное, как построчный сканер, портативный переводчик, адресная книга, устройство ввода и хранения информации в одном лице. При габаритах 140 × 35 × 24 мм и массе всего 80 г (включая две батареи типа AAA) «ручка» оснащена процессором с частотой 100 MHz, 512 KB RAM и 8 MB флэш-памяти, которых хватает для хранения 2000 страниц текста и 250 адресных карточек. Информация, вводимая в C-Pen, отображается на черно-белом 4-строчном экране. Устройство снабжено двумя интерфейсами для связи с карманными (утилита C Beam) и настольными ПК (ПО C-Pen Viewer) – инфракрасным и COM-портами. Работает ручка-сканер под управлением ОС ARIPOS (в нашем случае это русифицированная версия 3.60 R3).

Из-за небольшого размера устройства на нем имеется всего три кнопки – Trigger для управления процессом сканирования, Escape и «качающаяся» клавиша Navigation, с помощью которой выполняются все действия по навигации в ОС, редактированию текста и т. д.

Итак, что же может C-Pen 600MX. Построчно со скоростью 15 см/с сканировать и распознавать текст с размером символов 5–22 пункта, причем качество распознавания как русского, так и английского текста хоть и уступает OCR для настольных ПК, но, тем не менее, весьма высокое. Делать подстрочный перевод введенного отрывка (русско-английские словари для модели 600MX созданы с участием компании ABBYY). Вводить текст в любое приложение компьютера с помощью утилиты C Direct. Пополнять адресную базу путем сканирования визиток (синхронизация с ПК в формате vCard). Выступать в роли переносного носителя для файлов любых форматов. Распознавать штрих-коды (утилита C Barcode). Кроме того, с помощью C-Pen можно вводить текст просто посимвольно, написав его этой ручкой (C Write).

В общем, это многофункциональное устройство – действительно бесценная находка для мобильных пользователей. ■



- ☺ Русский язык интерфейса
- ☺ Русско-английский и англо-русский словари
- ☺ Возможность связи с ПК
- ☺ Возможность связи с PDA
- ☺ Сохранение записей адресной книги в формате vCard
- ☹ Высокая цена

Цена – $350
Продукт предоставлен компанией NT Solutions: тел. (044) 458–1757
Web-сайт www.hpc.kiev.ua

78/100

Компьютеры и

Максим Потапов

Помните миниатюру Карцева и Ильченко, где звучал диалог: «А что у вас есть? – У нас есть все, а что вам нужно?». Компьютерные фирмы сегодня – это склады, где «есть все», остается только решить, что же нам все-таки нужно. Чтобы приобретенный компьютер действительно был персональным, в точности отвечал нашим запросам и вполне оправдывал затраченные средства, его необходимо строить по индивидуальному проекту.



ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Процессор	Duron 700 MHz	$65
Материнская плата	На чипсете VIA Apollo KT133	$95
Память	64 MB PC133	$30
Видеокарта	На чипе TNT2 M64, память 32 MB	$55
Жесткий диск	7,5 GB	$90
Монитор	15" 1280 × 1024 @ 75Hz	$150
Оптический дисковод	CD-ROM 48X–52X	$45
Аудиоплата	На чипе Yamaha 744	$15
Корпус	Middle Tower ATX 235 Вт	$30
Клавиатура	PS/2 Mitsumi, BTC, SVEN	$8
Мышь	PS/2 Mitsumi, A4 Tech	$5
Флоппи-дисковод	Floppy 3,5"	$15
Акустика	Primax, UMAX, Genius, JUSTer	$20
Модем	Внутренний PCI 56K	$20
Сумма		$643
Принтер	Epson Stylus Color 480	$70

Как известно, ПК состоит из многих элементов. Каждый из них оказывает свое влияние на его производительность и функциональность. Стоимость компьютера складывается из цен каждой отдельной детали, поэтому при выборе ПК возникает вопрос: какой «узел» требует усиления, а на каком можно сэкономить? Большинство фирм, производящих ПК, предоставляют возможность замены тех или иных комплектующих по желанию покупателя, так что получить систему, которую вы действительно хотите, не составляет труда. Усилия требуются лишь для того, чтобы определиться с конфигурацией, и для облегчения этой задачи мы представили ПК покомпонентно, с ориентировочными ценами на все комплектующие.

Рекомендуемый нами компьютер начального уровня – это полноценный и качественный ПК ценой до $650, достаточно оснащенный по домашним меркам. «Красная» цена для компьютера среднего уровня – $1200. За эти деньги вы приобретете всю необходимую мощность для любых приложений и бескомпромиссное качество. Ну а компьютер «мечты» (заметим, мечты нормального человека) укладывается в сумму $2500 – разумный предел для ПК с максимальной производительностью и качеством. Ключевая идея в основе всех этих решений – оптимальное соотношение цены, качества и полезности.

Данные, указанные в наших списках, вполне достаточны для составления детального заказа. Если для компонента не указана точная модель, критериями выбора служат его цена, технические характеристики и производитель. Стоимость реального ПК, собранного по одному из представленных в статье проектов, может незначительно отличаться от полученной нами суммы. Это зависит от конкретного продавца и в немалой степени определяется качеством технической поддержки и сроком гарантийного обслуживания.

Имея ориентировочные цены на все комплектующие, по нашим таблицам удобно определить ту сумму, в которую вам обойдется модернизация того или иного компонента. Что же касается наилучших моделей устройств, то о них вы можете узнать из специальных материалов «Домашнего ПК», таких, как сравнительное тестирование.

Теперь перейдем к новостям, которые имеют самое непосредственное отношение к планированию покупки или модернизации ПК.

Цены на основные комплектующие сохраняют тенденцию к снижению, старые модели уступают место новым. Это характерно в первую очередь для рынка процессоров. Уже сходят со сцены Duron 600 MHz и Duron 650 MHz, а цена 700-й модели упала до минимальной отметки. Похожая картина наблюдается и в стане дешевых CPU от Intel, но Celeron значительно уступает бюджетным моделям от AMD по производи-

комплектующие: новинки и цены

тельности, имея при этом более высокую цену. В среднем классе аналогичная ситуация: Athlon 800 MHz не имеет аналогов среди равных по стоимости Pentium III. А вот для самых требовательных пользователей есть альтернатива: Pentium III 1 GHz теперь стоит меньше $300.

Еще немного подешевела память, остается только надеяться, что $60 за модуль 128 MB PC133 останется максимальной ценой и в дальнейшем. Для ПК начального уровня хотелось бы порекомендовать 128 MB, однако здесь каждая «десятка» на счету, так что заметим лишь, что в представленной конфигурации память – кандидат номер один на модернизацию. Что же касается компьютера высокого уровня, объем памяти 256 MB пока что более чем достаточен для большинства приложений и игр.

Есть особый вид компьютеров, которые по праву можно назвать домашними машинами класса high-end, – это продукция фирмы Apple. И здесь произошли интересные события. Снижена цена на серию G4 Cube: верхняя модель, оснащенная процессором с тактовой частотой 500 MHz, 256 MB оперативной памяти, винчестером объемом 40 GB и графическим адаптером ATI Radeon, теперь стоит на $400 дешевле и попадает в категорию до $2500. Конечно, такая конфигурация уступает нашей «топ-модели месяца» по мощности процессора и быстродействию видеоплаты, однако может привлечь покупателя своим эксклюзивным дизайном и исполнением.

И это далеко не самая дорогая и мощная модель Apple. Power Mac G4 с тактовой частотой процессора 733 MHz доступна в Киеве по цене около $3700. Изюминка данной машины – «суперпривод», записывающий диски не только DVD-RAM, но и CD-R/CD-RW. Сие чудо техники вскоре станет доступным и пользователям IBM-совместимых ПК. Компания Pioneer объявила о выпуске в апреле привода DVR-A03, который имеет показатели скорости записи 8X CD-R, 4X CD-RW и 2X DVD-R. Похоже, что запись видео на магнитную ленту действительно станет пережитком прошлого, как в свое время случилось с аудио, ведь на один диск DVD-RAM можно записать полнометражный фильм в «идеальном» цифровом качестве, а с развитием стандарта MPEG-4 – даже до десятка видеофильмов. Кстати, ведущие киностудии уже берут на вооружение компактные цифровые стандарты. Первая ласточка – лента «Guinevere», которая распространяется прямо с Web-узлов *www.guineverethemovie.com*, *www.sightsound.com* и *www.miramax.com*. Фильм занимает «всего» 500 MB и предоставляется для нескольких просмотров. Безусловно, подобное удовольствие пока что недоступно для обычного пользователя – с помощью модема выгрузка такого объема данных займет около двух суток, однако с развитием широкополосных средств доступа в Internet этот вид видеопроката станет обычной практикой. Кстати, в Украине уже доступны спутниковые средства, позволяющие получать данные со скоростью в 10 раз большей при минимальной абонентской плате $35 в месяц. Одной из первых предложила такую услугу компания Lucky Net (*www.lucky.net*).

Что же касается обычного dial-up-подключения, пользователи получат ускорение с выходом новых модемов, поддерживающих стандарт V.92. Кроме более быстрой процедуры соединения, они обеспечат чуть большую скорость передачи данных и ряд других улучшений. Судя по тому что U.S.Robotics уже успела «нечаянно» объявить о выпуске таких продуктов, ждать осталось пару месяцев – не больше. Поэтому, если вы решили приобрести «серьезный» модем, стоит немного подождать. ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

Процессор Athlon 800 MHz	$120
Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT133A	$120
Память 128 MB PC133	$60
Видеокарта На чипе GeForce2 MX, память 32 MB	$120
Жесткий диск 20 GB	$120
Монитор 17" 1600 × 1200 @ 75Hz	$320
Оптический дисковод CD-ROM 48X–52X	$45
Аудиоплата Sound Blaster Live! Player 1024	$50
Корпус Middle Tower ATX 250 Вт ElanVital, AOpen, Enlight	$60
Клавиатура PS/2 Эргономичная и/или мультимедийная	$15
Мышь PS/2 Logitech OEM Wheel Mouse S48a	$15
Флоппи-дисковод Floppy 3,5"	$15
Акустика Creative FPS 1000	$60
Модем Вектор GVC SF-1156V/R21L	$70
Сумма	$1190
Принтер Epson Stylus Color 680 или HP DeskJet 840C	$125
Сканер Canon CanoScan N650U	$80
Источник бесперебойного питания Резервный ИБП 300 В·А	$75

ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Процессор	Athlon 1,2 GHz или Pentium III 1 GHz	$280
Материнская плата	На чипсете VIA Apollo KT133A для Athlon или Intel 815EP для Pentium III	$135
Память	256 MB PC133	$120
Видеокарта	На чипе GeForce2 GTS, память 64 MB	$300
Жесткий диск	40 GB, 20 GB/пластину, 7200 об/мин	$190
Монитор	19" 1600 × 1200 @ 85 Hz	$580
Оптический дисковод	16X DVD-ROM	$125
	12X/10X/32X CD-RW	$250
Аудиоплата	Sound Blaster Live! Player 5.1	$75
Корпус	Middle Tower ATX 300 Вт ElanVital, AOpen, Enlight	$75
Клавиатура	PS/2 Logitech Cordless iTouch	$60
Мышь	PS/2 Logitech Optical MouseMan Wheel	$50
Флоппи-дисковод	Floppy 3,5"	$15
Акустика	Creative DTT2200	$120
Модем	Вектор ZyXel Omni 56K	$95
Сумма		$2470
Принтер	Epson Stylus Photo 870 или HP DeskJet 950C	$250
Сканер	HP ScanJet 4300 или Umax Astra 3450	$150
Источник бесперебойного питания	Резервный ИБП 650 В•А	$120

Покупаем

Максим Потапов

Выбор нового жесткого диска – задача не из легких. На компьютерном рынке предлагается огромное количество самых различных моделей, и чтобы сделать оптимальный выбор, необходимо знать о жестких дисках чуть больше, чем их емкость и стоимость. В этой статье мы изложим некоторые принципы, которыми желательно руководствоваться при покупке нового винчестера, а также представим технические характеристики и цены HDD экономичного, среднего и высшего классов.



Жесткий диск – это хранилище самого ценного, что есть в компьютере, – информации. Его надежность, быстродействие и вместительность во многом определяют качество компьютера в целом. Поэтому при покупке ПК стоит уделить этому компоненту не меньшее внимание, чем, скажем, процессору или видеоплате. Кроме того, жесткий диск – одна из составляющих, которая рано или поздно потребует модернизации. Особенно это актуально для тех, кто активно использует мультимедийные возможности ПК, а также работает с аудио, видео и графикой. Новые компьютерные игры запросто «съедают» 1 и более GB дискового пространства; с появлением стандартов MPEG-4 и MP3 стало возможным создавать видео- и фонотеки на ПК; современные TV-тюнеры позволяют использовать компьютер в качестве цифрового видеомагнитофона... В общем, сегодня «хорошего винчестера должно быть много».

Накопители в десятки гигабайт стали вполне доступными для рядового потребителя, но повышенная вместительность – это не единственное достоинство новых жестких дисков. Значительно возросло и их быстродействие, так что модернизация винчестера дает компьютеру ощутимое ускорение. Итак, выбор нового HDD – весьма актуальная проблема для многих пользователей, и мы представим все необходимые практические рекомендации по этому поводу.

ПРАВИЛЬНЫЙ ВИНЧЕСТЕР – ЭТО НОВЫЙ ВИНЧЕСТЕР

Все современные жесткие диски обладают достаточной производительностью с точки зрения домашнего ПК. Конечно, модели одного класса, выпущенные различными компаниями, отличаются друг от друга по быстродействию, однако не так существенно, чтобы мы особо акцентировали на этом внимание. Можно с уверенностью сказать, что для дома все диски хороши, если они – нового



жесткий диск

IDE RAID?

Контроллер IDE RAID позволяет создать массив из двух IDE-дисков для повышения производительности путем записи и чтения информации с двух дисков одновременно (striping, режим RAID 0) либо для резервного копирования в реальном времени – зеркального отображения всей информации на втором диске (mirroring, режим RAID 1).

Тандем из жестких дисков в режиме RAID 0 обгонит один винчестер в том случае, если одновременно выполняются несколько задач, активно использующих жесткий диск, что для домашнего ПК не характерно. Где IDE RAID может действительно пригодиться, так это при работе с большими файлами, например с видеоданными. Однако и в этом случае овчинка не стоит выделки: два жестких диска обойдутся дороже, чем один вдвое большей емкости, плюс стоимость контроллера – получается, что проще и дешевле приобрести один винчестер классом повыше.

В режиме RAID 1 достигается более высокая надежность дисковой подсистемы: при отказе одного из винчестеров работа не останавливается, и считывание информации происходит с другого. В домашних условиях поддержание непрерывной работы некритично, а для сохранности важных документов достаточно время от времени делать их резервную копию на CD-RW.

поколения. Причем новый в данном случае означает более продвинутый и вовсе не обязательно более дорогой, такова уж специфика рынка винчестеров.

Из 300–400 моделей, представленных в «Hot Line» (*www.itc-ua.com/hl*), мы отобрали лишь некоторые, в частности те, что недавно появились в продаже. Жесткие диски в таблице отсортированы по их объему, затем по частоте вращения шпинделя, затем по ориентировочной стоимости. Объем указан в целых гигабайтах для удобства, в действительности диски могут иметь емкости 10,2; 15,3; 30,7 GB и др. Смысл и назначение технических характеристик, приведенных в таблице, мы проанализируем чуть позже, а сейчас остановимся на важнейшем моменте – надежности винчестера.

НАДЕЖНЫЙ ВИНЧЕСТЕР – ТОТ, ЧТО НА ГАРАНТИИ

Жесткий диск – пожалуй, наиболее уязвимый компонент ПК. Есть достаточно много внешних и внутренних факторов, которые могут привести к выходу винчестера из строя. Опять же, нельзя однозначно сказать, что та или иная марка является стопроцентной гарантией безопасности – ни один жесткий диск не застрахован от дефектов, что могут проявиться в процессе эксплуатации. Отсюда правило, которым озаглавлен данный раздел, и теперь мы его конкретизируем. Лучше всего покупать винчестеры, имеющие 3-годичную гарантию. Таковой обладают основные модели ведущих производителей, и ее в полной мере должны поддерживать фирмы-продавцы.

Здесь может возникнуть вопрос: какой же это критерий надежности, ведь сама по себе гарантия не вернет данные, утерянные в случае поломки HDD? Во-первых, специализированные сервисные центры в некоторых случаях могут восстановить данные с дефектного или поврежденного жесткого диска, а во-вторых – следует создавать резервные копии критически важных данных, для этого проще всего использовать привод CD-RW.

Теперь вернемся к нашей таблице. При выборе жесткого диска его объем является основным ориентиром. Однако разные продавцы могут предлагать по одинаковой цене винчестеры от одного производителя, имеющие равный объем и при этом – различное быстродействие. Чтобы получить от затраченных денег максимальный эффект, при покупке жестко-

Объем*	Производитель	Модель	Частота вращения, об/мин	Плотность записи, GB на пластину	Объем кэша, КВ	Ориентировочная цена, $
			Начальный уровень			
7	Quantum	Fireball lct15	4400	15	512	87
7	Samsung	SpinPoint V15300	5400	15	512	94
10	Samsung	SpinPoint V10200	5400	10	512	102
10	Fujitsu	MPF3102AT	5400	10	512	107
10	Western Digital	Protégé WD100EB	5400	20	2048	109
10	Seagate	U Series 5	5400	20	512	110
10	Quantum	Fireball Plus AS	7200	20	2048	108
10	Seagate	Barracuda ATA III	7200	20	2048	110
10	Fujitsu	MPF3102AH	7200	10	2048	113
10	Western Digital	Caviar WD100BB	7200	20	2048	115
			Средний уровень			
15	Maxtor	DiamondMax VL20	5400	10	512	110
15	Fujitsu	MPF3153AT	5400	10	512	110
15	Western Digital	Caviar WD153AA	5400	10	2048	123
15	Western Digital	Caviar WD150BB	7200	20	2048	120
15	Maxtor	DiamondMax Plus45	7200	15	2048	122
15	Fujitsu	MPF3153AH	7200	10	2048	129
15	IBM	DTLA307015	7200	15	2048	130
20	Fujitsu	MPF3204AT	5400	10	512	110
20	Samsung	SpinPoint V20400	5400	20	512	115
20	Seagate	U Series 5	5400	20	512	119
20	Western Digital	Protégé WD200EB	5400	20	2048	121
20	Western Digital	Caviar WD205AA	5400	10	2048	122
20	Seagate	U10	5400	10	512	122
20	IBM	DTLA-305020	5400	20	512	126
20	Seagate	Barracuda ATA II	7200	10	2048	125
20	Quantum	Fireball Plus LM	7200	10	2048	128
20	Fujitsu	MPF3204AH	7200	10	2048	130
20	Western Digital	Caviar WD200BB	7200	20	2048	136
20	IBM	DTLA-307020	7200	15	2048	138
30	Samsung	SpinPoint V20400	5400	20	512	125
30	Fujitsu	MPG3307AT	5400	15	2048	134
30	IBM	DTLA305030	5400	20	512	138
30	Western Digital	Caviar WD307AA	5400	10	2048	141
30	Fujitsu	MPG3307AH	7200	15	2048	136
30	Maxtor	DiamondMax VL 30	7200	15	512	138
			Верхний уровень			
30	Seagate	Barracuda ATA II	7200	10	2048	155
30	Quantum	Fireball Plus LM	7200	10	2048	158
30	Western Digital	Caviar WD300BB	7200	20	2048	160
30	IBM	DTLA-307030	7200	15	2048	165
40	Seagate	U Series 5	5400	20	1024	145
40	IBM	DTLA305040	5400	20	512	151
40	Western Digital	Caviar WD400BB	7200	20	2048	195
45	Western Digital	Caviar WD450AA	5400	15	2048	163
45	IBM	DTLA-307045	7200	15	2048	190

* Для удобства десятые доли GB отброшены.

ULTRA ATA/66 ИЛИ ULTRA ATA/100?

Поддержка стандартов Ultra ATA/66 или Ultra ATA/100 обеспечивает максимальную теоретическую скорость передачи данных 66 Mbps или 100 Mbps между буфером жесткого диска и IDE-контроллером. Однако этот буфер наполняется данными лишь с той скоростью, с которой происходит их считывание с поверхности жесткого диска, а значит, реальное быстродействие определяется, главным образом, скоростью вращения жесткого диска и емкостью его пластин. На сегодняшний день даже самые продвинутые IDE-диски далеко не исчерпали возможностей Ultra ATA/66, поэтому ощутимого ускорения внедрение нового стандарта Ultra ATA/100 не дает.

Сегодня единственная практическая польза от Ultra ATA/100 в том, что поддержка этого стандарта говорит о данной модели жесткого диска как о продукте нового поколения.

го диска необходимо обращать внимание на следующие параметры: плотность записи, частота вращения, объем кэш-памяти и, кроме того, учитывать уровень шума, издаваемого HDD.

ПЛОТНОСТЬ ЗАПИСИ – 10, 15, 20 GB НА ПЛАСТИНУ

На иллюстрации видно, что у винчестера может быть несколько пластин, каждая из которых имеет одну или две считывающие головки в зависимости от того, используются для записи данных обе поверхности или нет. У винчестеров двухгодичной давности плотность записи составляет 3,2 GB на пластину, теперь же все большее распространение получает плотность 20 GB на пластину. Несложно понять, каким образом это сказывается на быстродействии: двигаясь по дорожке на поверхности диска, головка считывает (записывает) тем большее количество данных, чем выше плотность записи.

Итак, для оценки быстродействия винчестеров от одного производителя можно использовать следующее правило: при прочих равных характеристиках (частота вращения, объем диска) в скоро-

сти выигрывает тот жесткий диск, который обладает большей плотностью записи. Если этот параметр не указан явно в спецификации, его можно вычислить, исходя из объема винчестера, количества пластин и считывающих головок. Например, если у диска объемом 15 GB имеется две пластины (platters, discs) и три считывающие головки (heads) – по одной на рабочую поверхность, тогда плотность составляет 10 GB на пластину, если же у него одна пластина и две головки – 15 GB.

Накопители в десятки гигабайт стали вполне доступными для рядового потребителя, но повышенная вместительность - это не единственное достоинство новых жестких дисков.

ЧАСТОТА ВРАЩЕНИЯ ШПИНДЕЛЯ – 5400 ИЛИ 7200 ОБ/МИН

Смысл этого параметра и его влияние на быстродействие жесткого диска очевидны. Поэтому можно сразу сформулировать правило: из двух дисков от одного производителя быстрее оказывается тот, у которого при прочих равных характеристиках (плотность записи, объем кэша) частота вращения шпинделя больше.

Здесь необходимо помнить, что повышенная частота вращения имеет и свои издержки. Во-первых, финансовые: такие винчестеры стоят дороже, 7200 об/мин характерны для старших моделей данного производителя. Во-вторых, она приводит к большему шуму и нагреву в сравнении с 5400 об/мин. Эти факторы могут сыграть решающую роль, если учесть, что высокая частота вращения полезна, главным образом, при частом обращении к разрозненным файлам, однако при работе с объемными файлами, как, например, при оцифровке видео, большее преимущество дает большая плотность записи. Поэтому для домашних условий диск с повышенной плотностью записи – более предпочтительный выбор, чем диск с меньшей плотностью, но более высокой частотой вращения.

ОБЪЕМ ДИСКОВОГО КЭША: ОТ 512 ДО 2048 KB

Кэш-память жесткого диска (буфер данных) – еще один элемент, на который следует обратить внимание. Для разных задач и режимов работы размер дискового кэша влияет на производительность по-разному, однако с проникновением 2-мегабайтовых моделей в самые различные ценовые ниши вопрос «Стоит ли тратиться на дополнительный объем буфера?» перестал быть актуальным. Итак, жесткие диски с кэшем 2048 KB являются наиболее предпочтительным вариантом для домашнего ПК.

ХОРОШИЙ ВИНЧЕСТЕР – ТИХИЙ ВИНЧЕСТЕР

Шум, издаваемый ПК, – серьезная проблема для домашнего пользователя. К счастью, с каждым новым поколением жесткие диски работают все тише, кроме того, некоторые производители представили средства «акустического менеджмента». Использование этих утилит действительно приводит к снижению «треска», издаваемого винчестером, но в то же время негативно влияет на его быстродействие.

Появились также «тихоходные» модели с пониженной частотой вращения шпинделя. Полученный

IDE ИЛИ SCSI?

Для домашних условий выбор однозначен: IDE-диск. SCSI является весьма дорогостоящим решением: помимо совсем не дешевого винчестера, придется приобрести еще и специальный контроллер, который по своей цене сопоставим с продвинутым IDE-диском. Кроме того, SCSI-привод предназначен для работы в составе файлового сервера или рабочей станции, но никак не домашнего ПК. В конце концов, если раньше SCSI-винчестеры и имели огромное преимущество перед IDE-приводами с точки зрения технических характеристик и минимальной загрузки процессора, то теперь IDE-модели обладают большей плотностью записи, а проблема загрузки процессора успешно решается с помощью режима UDMA.



Жесткий диск – это хранилище самого ценного, что есть в компьютере, – информации. Стоит ли на нем экономить?

ИНФОРМАЦИЯ О ЖЕСТКИХ ДИСКАХ В INTERNET:

ITC Online, раздел «Жесткие диски»
www.itc-ua.com/hdisk.phtml
ITC Online, технические характеристики и цены
www.itc-ua.com/hl
IBM
www.storage.ibm.com/techsup/hddtech/table.htm
Western Digital
www.westerndigital.com/products/
Seagate
www.seagate.com
Samsung
www.samsung.ru/products/compute/hdd/
Quantum
www.quantum.com/products/hdd/hard_disk_drives.htm
Maxtor
www.maxtor.com
Fujitsu
www.fcpa.com/product/hd/hd_cat.shtml

таким образом акустический эффект не всегда оправдывает уменьшение производительности, так что наилучшее решение – выбрать из «нормальных» дисков на 5400 оборотов тот, что потише. Здесь можно порекомендовать приводы Western Digital, кроме того, традиционно хороши Fujitsu, а также неплохо зарекомендовали себя представители линейки Samsung SpinPoint, начиная с V10200. Любителям же дисков «пошустрее», то есть с частотой вращения 7200 об/мин, придется смириться с более высоким уровнем шума. По нашим оценкам, самыми тихими здесь являются приводы Western Digital серий BB и BE, а самыми шумными – IDE-диски серий Seagate Barracuda (ATA и ATA II, но не ATA III).

ВЫБОР

Как видно из таблицы, даже в экономичном классе есть обширные возможности для выбора, представленные модели имеют самые разные сочетания интересующих нас параметров. Из дисков с частотой вращения 5400 об/мин выгодно выделяется Western Digital Protégé WD100EB, обладающий самым большим объемом кэш-памяти и самой высокой плотностью записи. Однако его цена может устроить не всех, так что и Quantum lct15, и Samsung SpinPoint V15300 найдут своих покупателей.

Сумма порядка 130 долларов – это отличная возможность приобрести вместительный и быстрый жесткий диск. Объем 20 GB оптимален на сегодняшний день, и именно он наиболее распространен среди продуктов среднего класса. Здесь следует заметить: если уж тратить на 20-гигабайтовый винчестер, скажем, 120 долларов, то не лучше ли доплатить еще двадцатку и взять ту же модель, но уже объемом 30 GB (в нашей таблице это видно по серии Western Digital WD***AA)? В общем, внимательно анализируйте цены, в случае с жесткими дисками они весьма «коварны».

Если же ваш бюджет позволяет выбирать самое лучшее, обратите внимание на продукцию высшей категории. В таблице, помимо прочих, представлены и чемпионы по быстродействию – IBM DTLA-307045 (серия Deskstar 75GXP) и Western Digital Caviar WD400BB – по оценке нашей Тестовой лаборатории. Кстати, цена $190 является заоблачной только на первый взгляд, ведь мощный процессор или 3D-акселератор стоят практически столько же или больше, при том что винчестер может играть более значительную роль в вашей системе.

Напоследок для тех, кто стремится приобрести самый новый и самый быстрый жесткий диск, дадим совет: повремените с покупкой. Осталось ждать совсем недолго, вскоре в продаже появятся новые модели – уже с плотностью записи 30 GB на пластину. Как это всегда бывает с покупкой компьютеров и комплектующих, вернее всего действует правило: тише едешь – быстрее будешь. ■

Джойстики 2001: взлеты и падения

Роман Хархалис

Продолжая тему, начатую в предыдущем номере, мы поговорим об игровых контроллерах, появившихся в продаже этой зимой. Предмет нашего сегодняшнего разговора – новогодний «урожай» джойстиков.

GENIUS MAXFIGHTER F-31D

До недавних пор в линейке джойстиков Genius присутствовали, главным образом, простые и недорогие модели. Но похоже, что производитель продуктов марки Genius, компания KYE, решила покончить с таким положением дел и занялась выпуском высокоуровневых устройств. В первую очередь к ним относится джойстик F-31D.

Конструкция этого контроллера не содержит никаких излишеств, но вместе с тем обеспечивает игроку все необходимое для комфортного управления виртуальным самолетом. Удобная рукоять, десять программируемых кнопок, переключатель обзора – все это присутствует и выполнено очень качественно. Пожалуй, немного неожиданно только то, что вращающееся колесико у основания рукояти, которое практически у всех джойстиков предназначено для регулировки тяги двигателей, здесь на самом деле управляет рулем поворота, а «сектор газа» у F-31D представляет собой качающуюся кнопку на ручке.

Со своей главной задачей – точным управлением полетом – устройство справляется отлично. И этого достаточно, чтобы поставить ему высокую оценку.

GENIUS MAXFIGHTER F-33D

Компания KYE решила не ограничиваться выпуском просто хорошего манипулятора F-31D и замахнулась, ни много ни мало, на сам «великий и могучий» Force Feedback. Так родился MaxFighter F-33D – джойстик «с форсом», как и положено старшему представителю линейки игровых контроллеров от серьезного производителя.

Первое, на что мы обратили внимание, рассматривая F-33D, – огромное и, как оказалось, очень тяжелое основание. Как известно, массивная подставка является одним из атрибутов хорошего джойстика. Удобная ручка эргономичной формы, четыре основных и шесть дополнительных кнопок, восьмипозиционный переключатель обзора, движки для управления рулем и газом – все это укрепило нас во мнении, что перед нами продукт весьма достойный. Джойстик F-33D подключается к последовательному порту (COM), но оснащен переходником с разъемом интерфейса USB.

Работа Force Feedback в джойстике от Genius показалась нам несколько неровной. Усилие на ручке регулируется в широких пределах и может быть достаточно велико, но вот большое ускорение сервомоторы обеспечить не в состоянии. Таким образом, эффекты со значительной амплитудой и относительно невысокой скоростью движения рукояти устройство имитирует хорошо, а короткие, жесткие удары (отдача при стрельбе, взрывы) – вяло и нереалистично.

Все было бы замечательно, если бы F-33D не оказался таким капризным. В окне проверки/калибровки в Windows он работает безукоризненно, а вот во всех испробованных нами играх наблюдались различные проблемы.

LOGITECH WINGMAN FORCE 3D

Несколько месяцев назад нас порадовала новость о том, что компания Logitech выпускает новую линейку игровых манипуляторов, существенно подешевевших по сравнению со старыми. Младшие джойстики нового поколения при доступной цене были очень качественными. Так что на старшую модель, WingMan Force 3D, мы возлагали большие надежды.

В отличие от Genius F-33D, джойстик с отдачей от Logitech оказался на удивление компактным – его основание не больше, и не тяжелее, чем у младших представителей новой серии. Рукоятка у WingMan Force 3D вращается вокруг вертикальной оси, позволяя управлять рулями поворота.

Как мы и ожидали, при установке и настройке WingMan Force 3D никаких проблем не возникло. Еще раз отметим удобную утилиту WingMan Profiler, позволяющую запускать игры с поддержкой джойстика, автоматически загружая для каждой из них индивидуальные настройки контроллера.

А вот в игре WingMan Force 3D показал себя не лучшим образом. Мощности компактным электродвигателям явно не хватает, и из-за этого все эффекты получаются недостоверными. Но, наверное, главный недостаток – низкая точность управления.

Продукты предоставлены компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

Genius MaxFighter F-31D



Цена – $32
Производитель – KYE

79/100

- ☺ Хорошая точность управления
- ☺ Удобная рукоять
- ☺ Доступная цена
- ☹ Непривычное исполнение регуляторов направления и газа
- ☹ Отсутствие интерфейса USB

Genius MaxFighter F-33D



Цена – $80
Производитель – KYE

65/100

- ☺ Доступная цена
- ☺ Массивное основание
- ☺ Удобная рукоять
- ☹ Неполная совместимость со многими играми
- ☹ Слабая отработка некоторых эффектов отдачи

Logitech WingMan Force 3D



Цена – $65
Производитель – Logitech

49/100

- ☺ Доступная цена
- ☺ Удобная утилита настройки и конфигурации
- ☹ Слабая и нереалистичная отдача
- ☹ Низкая точность управления
- ☹ Легкое основание

Акустика JUSTer – альтернативный звук

Олег Данилов

Казалось бы, акустические системы производства австралийско-китайской компании JUSTer Multimedia малоизвестны отечественным пользователям. На самом деле это не совсем так.

Продукцию фирмы мы хорошо знаем благодаря торговой марке Genius, ведь акустика под таким названием – это не что иное, как колонки JUSTer, выпускаемые по OEM-соглашению. Давайте познакомимся с последними моделями колонок JUSTer Multimedia, побывавшими у нас в редакции.

ТОНЬШЕ НЕ БЫВАЕТ

Мы уже несколько раз рассматривали плоские акустические системы, построенные с использованием технологии NXT SurfaceSound Technology от компании NXT New Transducers Limited, позволяющей создавать сверхтонкие динамики, источником звука в которых служит плоская твердая поверхность. Это были системы Jazz Hipster Monaco и TEAC PowerPanel-300 («Домашний ПК», № 3, 10, 2000).

Прослушивание подобных колонок, а также новой системы JUSTer Multimedia A-626 (в линейке акустики Genius она имеет обозначение SW-2.1 Slim) позволило нам окончательно убедиться в том, что плоские колонки от различных производителей звучат абсолютно идентично, а разница ощутима только на низких частотах, воспроизводимых субвуфером. Ничего странного здесь нет, ведь пластины для этих динамиков делаются компанией NXT New Transducers Limited, что подтверждает и совершенно одинаковый дизайн колонок, их габариты, размеры звучащей поверхности и другие параметры.

Мощность сателлитов A-626 по 2 Вт, субвуфера – 6 Вт, суммарная – 200 Вт (P.M.P.O.). JUSTer Multimedia A-626 или, если хотите, Genius SW-2.1 Slim имеет традиционно хорошее для плоских акустических систем звучание на высоких и средних частотах, а также весьма неплохой и насыщенный звук для субвуфера таких размеров и ценовой категории. По качеству воспроизведения данная система показалась нам практически идентичной рассмотренной ранее Jazz Hipster Monaco. Возможности регулировки звука аналогичны указанным выше продуктам.

Вообще же «плоская акустика» кажется нам идеальным решением для владельцев ПК, испытывающих затруднения со свободным местом на столе (колонки можно повесить на стену) и не высказывающих излишних требований к качеству звука.

АТАКУЮЩИЙ ЗВУК

Следующая акустическая система, попавшая к нам в редакцию, JUSTer Multimedia PC Theater SoundMatrix 5.1 6D-102 – вещь более серьезная. Как видно из названия, это – «настольный театр» для ПК, состоящий из субвуфера мощностью 20 Вт, четырех сателлитов по 5 Вт и центрального динамика 5 Вт. Суммарная мощность системы 1200 Вт P.M.P.O.

Что нас поразило при первом знакомстве с этой акустикой, так это «деревянный» корпус субвуфера и весьма симпатичный дизайн. Кроме того, приятно отметить, что все соединительные кабели в системе промаркированы различным цветом, так что ошибиться при подключении просто невозможно.

SoundMatrix 5.1 6D-102 не оснащена декодером Dolby Digital, так что для получения «кинозвука» вам понадобится аудиокарта, оборудованная преобразователем AC.3, например Creative Sound Blaster Live! 5.1 или MediaForte Theatre X-Treme 5.1. Если же у вас нет такой аудиокарты, «театр» может выступать в роли обычной стереосистемы с расширенным количеством динамиков (вариант подключения Sub./Cen. Input). Регулировки звука вполне стандартны для подобного набора: отдельно можно настроить общую громкость, громкость субвуфера, задней пары колонок и центральной колонки. Система поддерживает автоматический режим stand-by.

При прослушивании SoundMatrix 5.1 6D-102 продемонстрировал мощный, насыщенный, атакующий звук на высоких и средних частотах и глубокие внятные басы. Хотя в среднем диапазоне в некоторых случаях звучание системы показалось нам несколько глуховатым. Интересно, что при достаточно небольшом размере субвуфера резонансные колебания и дребезжание корпуса незначительны.

В общем акустическую систему JUSTer Multimedia PC Theater SoundMatrix 5.1 6D-102 можно назвать удачным «театральным» решением для экономичного пользователя. Хотя, в связи с некоторым удешевлением Creative DeskTop Theatre 5.1 DTT2200, нынешняя цена на продукт JUSTer кажется нам чуть-чуть завышенной. ■

JUSTer Multimedia A-626



Цена – $29

Продукт предоставлен компанией CHI: info@chi.kiev.ua

- ☺ Стильный «плоский» дизайн
- ☺ Неплохое качество звука
- ☺ Разумная цена
- ☹ Малая мощность системы

82/100

JUSTer Multimedia PC Theater SoundMatrix 5.1 6D-102



Цена – $89

Продукт предоставлен компанией CHI: info@chi.kiev.ua

- ☺ Симпатичный дизайн
- ☺ «Деревянный» корпус субвуфера
- ☺ Хорошее звучание
- ☹ Отсутствие дистанционного управления
- ☹ Несколько завышенная цена

93/100

Olympus Eye-Trek – новая встреча со старым знакомым

Сергей Светличный

Помнится, в свое время очки с таким названием уже бывали в нашей редакции (см. «Домашний ПК», № 6, 1999, *www.itc-ua.com*). С тех пор, как говорится, много воды утекло, и вот перед нами новая версия мультимедийных очков Eye-Trek. Что же изменилось?

Первое, что бросается в глаза, – «упаковка». Здесь с Eye-Trek не может тягаться ни один побывавший у нас продукт. Назвать «это» коробкой язык просто не поворачивается – Eye-Trek поставляется во впечатляющем алюминиевом чемодане. Сами же очки поначалу обескураживают: дело в том, что внешне они ничем не отличаются от предыдущей версии, виденной нами полтора года назад. Но обо всем по порядку.

Очки Eye-Trek предназначены для просмотра видео, телепередач, работы за компьютером или игры на видеоприставке – они оснащены двумя TFT LCD-дисплеями, которые благодаря оптической системе позволяют создать у пользователя ощущение «виртуального экрана» диагональю 1,3 м, находящегося на расстоянии 2 м (во всяком случае, такие показатели приводятся на официальном сайте *www.eye-trek.com*). Во избежание недоразумений сразу же стоит предупредить, что это не стереоочки – изображение на обоих экранах абсолютно одинаковое.

К сожалению, по основному, на наш взгляд, параметру – количеству пикселов – нынешняя версия Eye-Trek FMD-700 идентична старой – 180 тыс. пикселов. Правда, в FMD-700 применяется новая технология OSR (Optical Super Resolution), которая «оптически» повышает разрешение экрана до 720 тыс. пикселов. Вес очков также особых изменений не претерпел – 105 г без шнура (предшественник «тянул» на 110 г). Внешне же, повторимся, FMD-700 похожа на старую модель как две капли воды. В общем, складывается мнение, что если очки и были усовершенствованы, то все нововведения не более чем косметические, что не может не огорчать.

Абсолютно новым компонентом является панель управления, к которой подключаются источники видеосигнала и на которой, кроме того, находятся кнопки для навигации по экранному меню (в нем можно настроить параметры видео, звука и некоторые другие опции).

Итак, самое главное новшество, пожалуй, заключается в том, что теперь очки могут работать в двух режимах – AV и PC. В режиме AV поддерживаются форматы видеосигналов PAL и NTSC – для Украины наличие последнего, возможно, и не столь существенно, однако лишним явно не будет.

На модуле управления имеются следующие разъемы: RGB (для подключения к видеокарте, соответствующий кабель прилагается), S-Video, композитный вход и аудиовход. Кроме того, есть выход на наушники – если встроенных в дужки очков покажется недостаточно. Переходник с европейского SCART на композитный вход идет в комплекте, так что к Eye-Trek можно подключить практически любой источник видеосигнала – видеомагнитофон, DVD-плейер, компьютер, игровую консоль – в общем, все, что вам заблагорассудится.

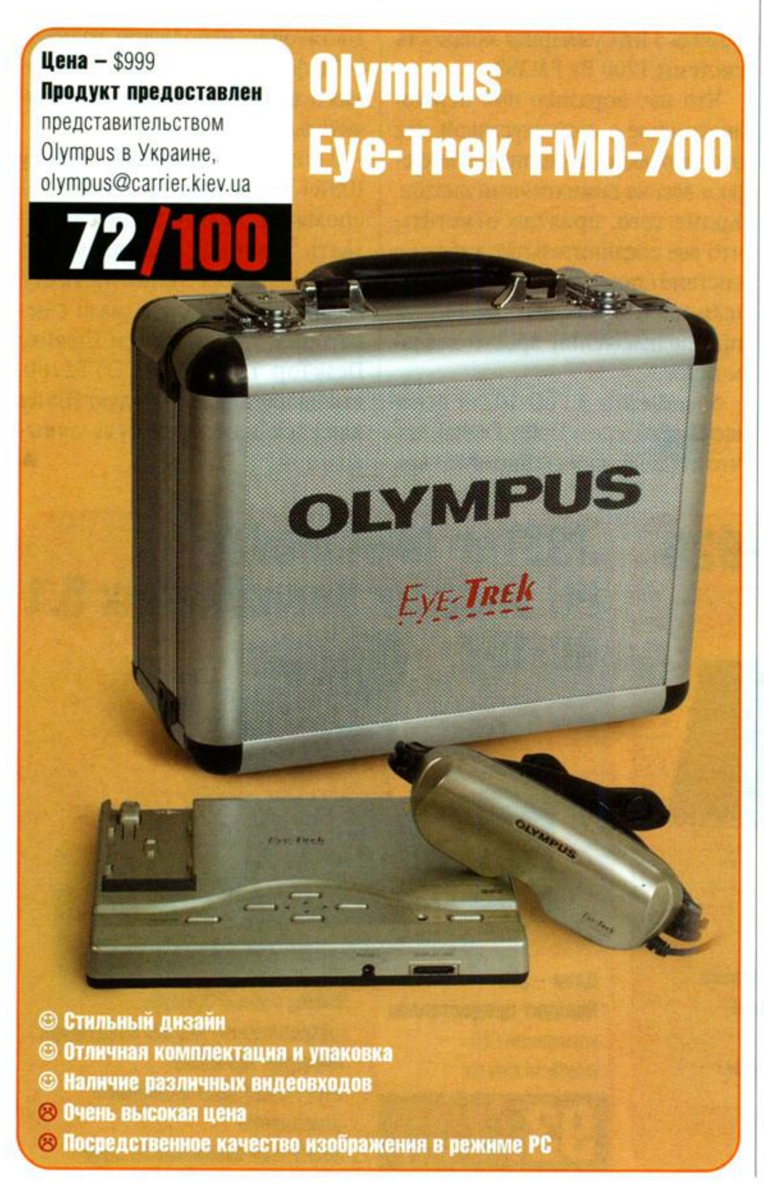
Качество изображения в режиме AV оказалось очень неплохим, зернистость, имевшая место в старой модели очков, здесь практически не замечалась – похоже, что технология OSR действительно работает. А вот режим PC нас, откровенно говоря, не впечатлил. Во-первых, поддерживаются только два разрешения экрана – 640 × × 480 и 800 × 600. Если вы работаете в 1024 × 768, придется переключаться на более низкое разрешение. Далее, частота обновления экрана варьируется в пределах 50–75 Hz, что также явно мало. Да и четкость картинки довольно сильно «хромала» – мелкие буквы читались с трудом, приходилось постоянно напрягать зрение. Так что для работы в Windows Eye-Trek не годятся. А вот для игр – вполне. Конечно, виртуальный экран в этом случае оказывается меньше, на глаз – дюймов 18 на обычном для монитора расстоянии, однако и это очень неплохо.

В общем, Eye-Trek нам показались достаточно симпатичной вещью – если бы еще их стоимость была хотя бы раза в два ниже... ■

Цена – $999
Продукт предоставлен представительством Olympus в Украине, olympus@carrier.kiev.ua

72/100

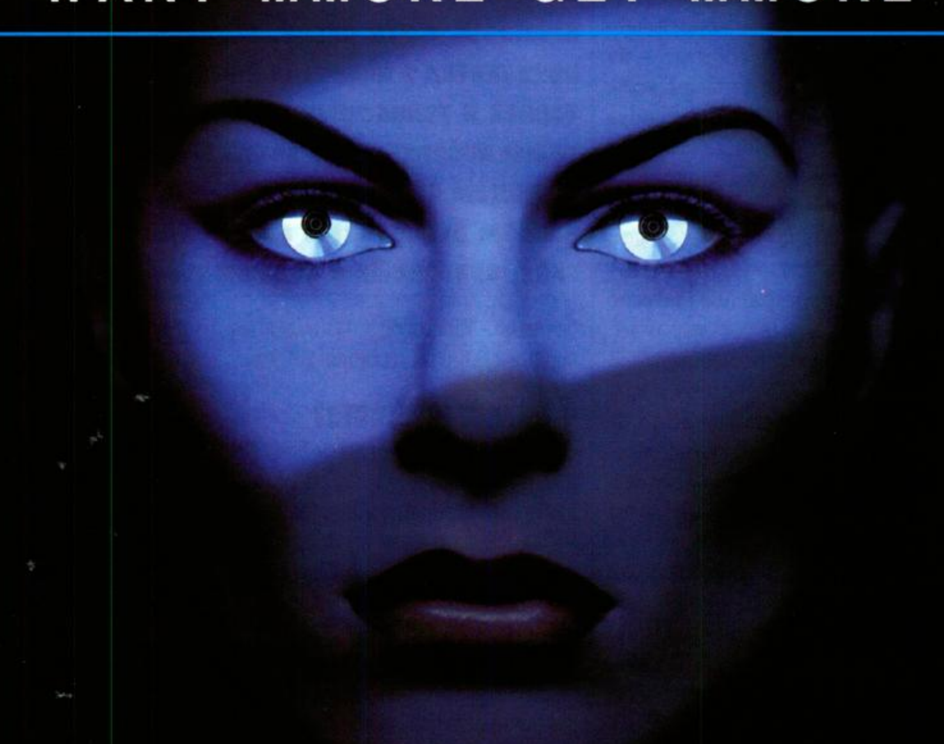
Olympus Eye-Trek FMD-700



- ☺ Стильный дизайн
- ☺ Отличная комплектация и упаковка
- ☺ Наличие различных видеовходов
- ☹ Очень высокая цена
- ☹ Посредственное качество изображения в режиме PC



WANT MMORE GET MMORE



Превосходное качество записанной информации

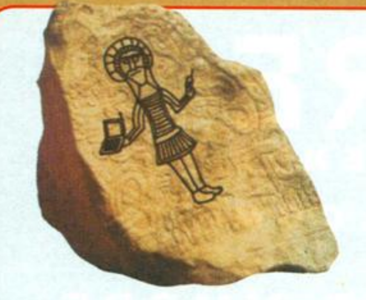
Компания MMORE занимает одно из ведущих мест в Европе в области производства носителей информации. Компания владеет несколькими заводами в Европе и странах Азии. Тесное сотрудничество с крупнейшими мировыми производителями компакт дисков и постоянный контроль выпускаемой продукции гарантирует 100% качество.

Уже несколько лет MMORE предлагает свою продукцию на ведущих мировых рынках и везде компания работает с наивысшей продуктивностью. Каждое подразделение компании делает все возможное для того, чтобы Вы получили продукцию самого высокого качества. Если Вы стремитесь получить безупречное качество, спрашивайте MMORE.



КВАЗАР-Микро®
ВСЕГДА НА ШАГ ВПЕРЕДИ

Киев Квазар-Микро (044) 239-99-99
http://www.kvazar-micro.com
Днепропетровск Сервис ПФ ООО (0562) 37-30-03
Днепропетровск Элекомп ТВ Днепр (0562) 37-37-77
Донецк Техника (062) 385-82-51
Запорожье Квазар-Микро Запорожье (0612) 49-00-55
Киев COMPASS Ltd. (044) 531-97-30
Киев Worldwide Manufacturing, E.D. (044) 238-83-60
Киев В.М. (044) 290-09-10
Киев ДиаВест (044) 455-66-55
Киев А-Реал (044) 245-61-45
Киев Каре (044) 490-66-87
Киев Корифей (044) 451-02-42
Киев Ланжерон (044) 253-87-89
Киев Н.И.С. (044) 234-38-38
Киев Телеком ЗАО (044) 276-63-93
Киев Тон-Интер (044) 227-71-68
Киев Флора-Нест (044) 239-14-75
Киев Фокстрот (044) 461-95-36
Киев ХОСТ Плюс (044) 245-47-58
Кременчуг Юнитоп (05366) 3-30-49
Львов Квазар-Микро Львов (0322) 97-13-21
Одесса Квазар-Микро Одесса (0482) 34-40-07
Ровно Квазар-Микро Запад (0362) 22-14-08
Симферополь ТУБИ (0652) 51-84-55
Сумы Квазар-Микро Сумы (0542) 21-08-73
Харьков Квазар-Микро Харьков (0572) 14-29-22
Харьков Небесная сеть (0572) 19-14-94



Что такое

Александр Москалюк

Bluetooth – это слово, которое многие переводят как «голубой зуб», все чаще появляется в новостях и статьях, посвященных перспективам развития компьютерной и телекоммуникационной техники. Тем не менее большинство пользователей поверхностно знакомы с сутью данной технологии, которой в ближайшем будущем прочат широчайшее распространение. Этой статьей о Bluetooth мы начинаем публикацию материалов, популярно рассказывающих о новых технологиях, связанных с персональным компьютингом.

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ

В 910 году в семье короля Ютландии произошло событие – на свет появился наследник престола. Харальд Блатанд (Harald Blatand, в некоторых транскрипциях Harald Bluetooth) получил свое прозвище из-за необычного для скандинавских стран загара (bla в переводе с датского означает «темнокожий») и могучего телосложения (датчане словом tan называют высокого хорошо сложенного человека). В период с 940 по 985 гг. нашей эры Харальд Блатанд правил датским королевством и, как и его предшественники, славу державы видел в территориальном единстве. Когда в 960 г. Харальда посетила овдовевшая сестра и предложила ему взять под свою протекцию норвежское королевство, то он, не задумываясь, присоединил норвежские земли к датским. Именно объединением королевств и прославился король викингов Харальд Блатанд, известный западным историкам под именем Bluetooth.

В начале 1994 г., более тысячи лет спустя после смерти датского короля, компания Ericsson Mobile Communications создала исследовательскую группу по изучению возможности использования радиоволн для обеспечения взаимодействия различных устройств на близких расстояниях. Когда шведская компания убедилась в перспективности подобного исследования, то представители Ericsson обратились с предложением о сотрудничестве к другим фирмам. Таким образом, в начале 1998 г. Nokia, IBM, Intel, Toshiba и Ericsson образовали группу Special Interest Group, которая и начала активно заниматься разработкой стандарта Bluetooth. В мае 1998 г. о стандарте беспроводных коммуникаций было официально объявлено, а уже в июле 1999 г. – опубликован набор рекомендаций разработчику – Bluetooth 1.0 (последняя версия 1.0.B от 1 декабря 1999 г.).

ЧТО ТАКОЕ BLUETOOTH?

На сегодняшний день ведутся разработки второй версии стандарта Bluetooth, и, по утверждению многих аналитиков, до 2002 года в мире появится более 100 млн. устройств, построенных на этой технологии. Что же представляет собой Bluetooth, о котором так восторженно говорят сотрудники телекоммуникационных компаний?

Информация о том, что это технология, использующая диапазон частот ISM 2,4 GHz и поддерживающая микросеть до восьми устройств, наверняка не скажет многого читателю. Поэтому полезность применения Bluetooth легче рассмотреть на конкретных примерах.

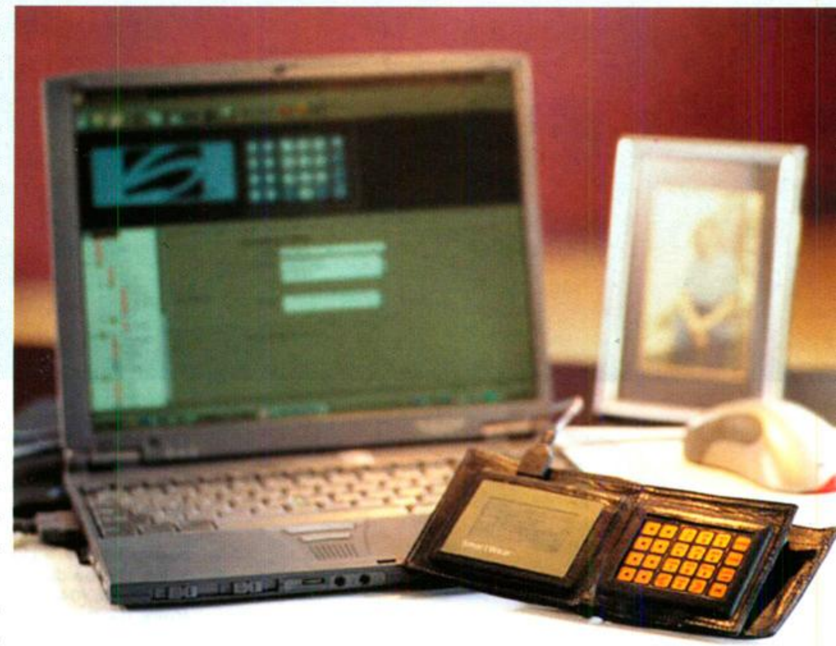
Объединение различного рода устройств в единую беспроводную сеть предоставляет разнообразные возможности даже без использования Bluetooth, однако когда в наличии есть стандарт передачи данных, поддерживающий единый формат. Так, в качестве примера можно привести мобильный телефон, который дома работает как телефон, использующий городскую АТС (а она, в свою очередь, отличается более низкими ценами по сравнению с оператором сотовой связи), в дороге функционирует как мобильный телефон, а при разговоре на близкие расстояния (10–30 м) выступает в роли миниатюрного радиопередатчика и, следовательно, абсолютно бесплатно.

Стоит отметить тот факт, что соединение устройств, поддерживающих Bluetooth, происходит автоматически, как только они оказываются в пределах досягаемости (пока что это расстояние ограничивается 30 м, хотя ведутся работы над его увеличением до 100 м). Естественно, при установке соединения пользователь не должен задумываться о драйверах, совместимости и т. д. – все осуществляется без его вмешательства. Исключение составляют продукты, сделанные для Франции и Испании: в этих странах радиоканал Bluetooth лимитирован, и они несовместимы с устройствами для всех остальных стран.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ BLUETOOTH

Если же рассматривать примеры карманных ПК, то тут возможности Bluetooth практически безграничны. Во-первых, беспроводную технологию передачи данных можно использовать для синхронизации ПК и PDA. Теперь для того чтобы скачать последнюю почту на носимый компьютер, пользователю не придется тратить время на подключение карманного ПК: поддержка Bluetooth в обоих устройствах позволит просто запустить необходимые приложения – все остальное будет сделано автоматически.

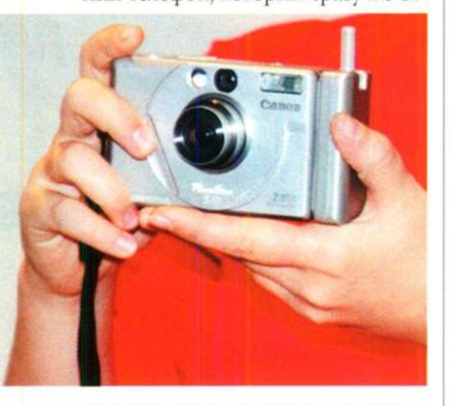
Кроме этого, мобильные устройства, поддерживающие унифицированный (а значит, общий) стандарт, смогут обмениваться информацией между собой, и вместо того, чтобы спрашивать у понравившегося лица противоположного пола номер телефона, достаточно будет всего лишь дать команду карманному ПК обменяться информацией с другим PDA. Напомним, что предел в 30 метров явля-



Bluetooth и зачем он нужен?

ется одним из основных неудобств этой быстроразвивающейся технологии.

Однако использование Bluetooth не ограничивается миниатюрными компьютерами и различными модными технологическими устройствами. Чипы также могут использоваться и в бытовой электронике, а это означает, что теперь с карманного ПК или мобильного телефона можно будет дать команду микроволновой печи или видеомагнитофону. Если же говорить о прогрессивных пользователях, то их, несомненно, приведет в восторг тот факт, что, к примеру, цифровые камеры позволят теперь моментально отсылать снимки на карманный ПК, где на них можно будет взглянуть, или же на мобильный телефон, который сразу же отправит нужные кадры по электронной почте. Пользователи же ноутбуков получат возможность работать с принтером или другим периферийным устройством без необходимости кабельного подключения.



На прошедшей выставке Comdex в 2000 году продукты с использованием Bluetooth были представлены на стендах более чем 40 компаний. Сегодня же в консорциум, кроме пяти компаний-основателей, входят такие корпорации, как 3Com, Microsoft, Motorola, Lucent Technologies. Общее число участников Special Interest Group приближается к 2 тыс.

ПРОБЛЕМЫ BLUETOOTH

Читатель, пораженный дифирамбами, посвященными новой технологии, может воскликнуть: «Так где же устройства, созданные на ее основе?». Терпение и еще раз терпение – оказывается, именно эта черта характера свойственна большинству разработчиков и участников рынка устройств на основе Bluetooth. Поиск на сайте ITC Online *(www.itc-ua.com)* по ключевому слову «Bluetooth» выдает ссылки на 81 материал. Примечательно то, что большинство из них приходится на службу новостей нашего Web-узла. Более того, внимательный наблюдатель сразу отметит, что в заголовках публикаций о Bluetooth практически всегда используется будущее время: «достигнет», «станет», «будет внедрен» – это всего лишь краткий список. По утверждению представителей компании Frost & Sullivan, в этом году по всему миру будет продано около 11 млн. устройств, использующих Bluetooth.

Известный обозреватель Джесси Берст (Jessie Berst), и по сегодняшний день регулярно выпускающий свою колонку AnchorDesk на сайте ZDNet, в конце 2000 г. опубликовал свое мнение о будущем Bluetooth под заголовком «Bluetooth: самая лучшая технология, которую вы не будете использовать». Подзаголовок наводит на более серьезные раздумья о перспективах этой технологии: «Когда на горные вершины в Сиэтле попадают солнечные лучи, то создается впечатление, что до них можно дотронуться», – метафорически описывает технологию Bluetooth Берст.

В целом, состояние дел следующее: пока разработчики собирались на ежегодные конференции, венчурные капиталисты мечтали о баснословных барышах, а журналисты подробно рассказывали о прелестях новой технологии, мир так и не получил ни одного устройства, доказавшего потребителям, что революция Bluetooth, о необходимости которой так долго говорили представители индустрии, свершилась.



При этом сложно удержаться от того, чтобы не обратиться к первоисточникам и не поделиться с читателями следующей информацией: король викингов Харальд Блатанд (в его честь и названа данная беспроводная технология), кроме объединения Норвегии и Дании, подарил миру и надгробный камень, который он установил на могиле своих родителей. На камне рунами была высечена следующая фраза: «Король Харальд воздвигает этот монумент в память отца своего Грома и матери своей Тиры. Харальд объединил Норвегию и Данию и принес христианство». Для историков надгробный камень является классическим примером бахвальства и самолюбования, когда на могильном камне королевской семьи перечисляются достоинства их потомка.

Возможно, что стандарту Bluetooth придется повторить судьбу короля Норвегии, так как сегодня именно чрезмерно завышенные ожидания и громкие слова вредят развитию стандарта. По данным все той же компании Frost & Sullivan, задержки с внедрением разработок связаны с растущими требованиями – постепенно Bluetooth из протокола для беспроводных микросетей превращается в универсальный аппаратный язык общения.

БУДУЩЕЕ BLUETOOTH

Однако перспективы в секторе Bluetooth мрачными назвать довольно трудно. Сегодня устройства на основе этой технологии появляются под торговыми марками многих известных производителей. Так, компания TDK Systems совсем недавно представила USB-адаптер для персональных ПК, действие которого ограничивается уже радиусом в 50 м, что вполне приемлемо для офисов или для общения в университетской аудитории. Компания MicroMedical заявила о начале поставок кардиологических аппаратов на основе Bluetooth, с помощью которых можно будет следить за ходом работы сердца пациента. British Telecom собирается использовать стандарт Bluetooth при оснащении британских поездов – посетители смогут не только приобрести билеты, подключившись к кассовым терминалам, но и в процессе ожидания поезда получать недорогой доступ к новостям и фондовым котировкам с помощью мобильных устройств. Компания Parthus Technologies сообщила о разработках в области удаленной передачи музыкальных файлов с помощью Bluetooth. Мобильные телефоны с поддержкой этой технологии сразу от нескольких ведущих производителей также должны поступить в продажу уже осенью этого года.

В целом, рассчитывать на появление новых продуктов и внедрение новой технологии в повседневной жизни можно уже в ближайшее время. И, вероятно, уже к концу этого года реальные устройства окажутся не только на выставочных стендах, но и в руках у покупателей, то есть нас с вами. ■



Его сиятельство

Владимир Лабазов, Роман Хархалис

С момента предыдущего полномасштабного тестирования сканеров прошел без малого год. Разумеется, за это время все производители обновили свои модельные ряды, предоставив на суд пользователей более совершенные устройства. Результаты тестирования 17 современных сканеров, надеемся, дадут обильную пищу для размышлений их потенциальным обладателям.

Для начала ответим на вопрос, по каким критериям мы отбирали сканеры для нашего тестирования. Проанализировав технические характеристики и оснащенность множества моделей, присутствующих на прилавках компьютерных магазинов Украины, мы пришли к выводу, что при покупке такого устройства домой вполне реально ограничиться суммой в $150. За эти деньги можно приобрести качественный сканер с аппаратным разрешением 600 × 1200 точек на дюйм (dots per inch, dpi) и глубиной цвета 36–42 бита. Немного дороже устройства, у которых эти параметры составляют 1200 × 2400 dpi и 42–48 бит (правда, последнее значение не всегда соответствует реальной глубине цвета картинки, передаваемой в компьютер). Однако мы посчитали, что в большинстве случаев дома такие возможности не нужны, поэтому имеет смысл ограничиться менее дорогими моделями.

Заметим также, что в линейках многих компаний присутствует значительно больше моделей, чем было протестировано. Это не ошибка: мы сознательно решили ограничиться максимум тремя лучшими, по мнению производителей, устройствами, соответствовавшими критерию отбора. Дело в том, что многие из сканеров, не попавших в обзор, являются либо «братьями-близнецами» наших подопечных, только оснащенными другими интерфейсами (например, LPT вместо USB), либо моделями, занимающими промежуточные места между попавшими в наш обзор младшими и старшими представителями линеек. В первом случае тестирование излишне: вероятнее всего, результаты оказались бы практически одинаковыми, во втором же исход испытания нетрудно предсказать, зная показатели «ключевых» моделей и типичные особенности продуктов соответствующей торговой марки, описание которых вы найдете далее в этой статье.

Если говорить о «модных тенденциях» в мире сканеров, то можно в первую очередь упомянуть о том, что границы ценовых классов этих устройств за прошедший год изменились мало. Самые доступные модели по-прежнему продаются за $60–80, стоимость сканеров, в принципе пригодных для серьезной работы, начинается примерно с $90, а вот хорошие инструменты для домашнего офиса несколько подешевели – такой аппарат сегодня стоит $110–140.

На корпусах новых сканеров все чаще появляются кнопки для быстрого выполнения типовых операций – сканирования в графическую программу, копирования на принтер, отправки по e-mail. Ценность их сомнительна – как правило, не намного сложнее вызвать необходимое приложение из Windows. Кроме того, многие компании выпускают модели сканеров с так называемой «Web-интеграцией». Здесь имеется в виду, что производитель поддерживает онлайновую службу хранения и публикации пользовательской графики («онлайновый фотоальбом»), а на сканере или в окне его драйвера есть кнопка, нажатием которой отсканированная картинка автоматически отправляется на этот сервер. Разумеется, в наших условиях подобная возможность абсолютно бесполезна. Тем не менее оба нововведения обычно не влияют на стоимость аппарата, а значит, к ним можно отнестись толерантно.

ИНТЕРФЕЙС

В недорогих моделях сканеров теперь уже практически не используется интерфейс SCSI. LPT-устройств с каждым днем также становится все меньше. Большинство современных сканеров подключаются к шине USB – в этом случае в процессе работы устройство быстрее высвобождает ресурсы ПК, хотя на общую производительность это почти не влияет – сказывается «медлительность» сканирующего механизма.



ТЕСТ НА ЦВЕТОПЕРЕДАЧУ

Одной из важнейших характеристик сканера является его способность корректно воспроизводить цвета оригинала. Для оценки качества цветопередачи мы использовали тестовую таблицу Kodak Q-16 – лист специальной бумаги, на котором напечатаны прямоугольники, окрашенные в эталонные цвета. Эта таблица сканировалась с разрешением 300 dpi, а полученное изображение анализировалось в программе Adobe Photoshop 5.0 на предмет отклонения цветовых составляющих во всех полученных образцах от идеальных значений, сгенерированных компьютером. По результатам измерений для каждой модели выводилась усредненная оценка качества цветопередачи, которая затем учитывалась при выставлении итогового балла.



ТЕСТ НА СКАНИРОВАНИЕ ФОТОГРАФИИ

Оцифровка фото – одна из основных задач, выполняемых на домашнем сканере. При этом потенциального пользователя, естественно, интересуют производительность устройства в таком режиме, а также качество получаемого изображения. Мы измерили время сканирования фотографии формата 150 × 215 мм при разрешении 300 dpi – одном из наиболее часто используемых значений этого параметра. Кроме того, качество полученного изображения оценивалось группой экспертов. Заметим, что скорость сканирования графики, как правило, не критична для домашних пользователей. Мы учли этот факт при выведении итоговой оценки.



сканер

ЭЛЕКТРОПИТАНИЕ

Использование CIS в качестве регистрирующих элементов позволяет снизить потребляемую мощность сканера. В результате появляется возможность отказаться от применения традиционного блока питания, подключаемого к электрической сети, а подавать электроэнергию прямо по шине USB. Отметим, что протестированный нами сканер от Canon – не единственная модель, использующая этот принцип.

СКАНИРУЮЩАЯ ГОЛОВКА

Применение CIS-элементов позволяет значительно уменьшить размеры, потребляемую мощность и стоимость устройства. В то же время глубина резкости в CIS-сканерах не превышает нескольких миллиметров, к тому же не во всех случаях достигается точная цветопередача. У «классической» сканирующей головки (с матрицей CCD) соответствующие параметры прямо противоположны.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сканер характеризуется двумя основными параметрами: максимальным оптическим разрешением и глубиной цвета. Первая характеристика показывает, сколько точек (пикселов) может «увидеть» сканер на отрезке длиной в один дюйм, и достигает в современных моделях значения 1200 × 2400 dpi. Глубина цвета – это количество разрядов двоичного числа, описывающего цвет каждой из этих точек. Многие новые сканеры позволяют считывать изображения с глубиной цвета 42 бита.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

В комплект поставки современных сканеров входит определенный набор приложений – управляющая программа, менеджер изображений, графический редактор и система оптического распознавания текста. Как правило, это ПО «облегченных» версий, функциональность которых ограничена. И если для начинающих пользователей оно подойдет, то для более опытных владельцев сканеров имеет смысл установить программы с большими возможностями.

ТЕСТ НА ГЛУБИНУ РЕЗКОСТИ

Испытания на глубину резкости проводятся относительно редко. Однако мы решили включить этот тест в программу, исходя из того, что дома довольно часто приходится оцифровывать объемные оригиналы. Это могут быть, например, печатные платы, рельефные картины, ювелирные изделия и т. д. Глубина резкости также важна при вводе текстов из толстых книг, когда часть страницы у корешка никак не удается прижать к планшету. Сам тест состоял в сканировании линейки с контрастными засечками, расположенной под углом к плоскости планшета, естественно, одинаковым для всех сканеров.

ТЕСТ НА РАСПОЗНАВАНИЕ ТЕКСТА

Современные системы OCR без труда справляются с распознаванием текста практически любого качества. Чтобы создать оригинал, качество сканирования которого повлияет на количество ошибок, мы пропустили распечатанный на принтере лист через факс, а затем – через копир. Полученный в итоге документ формата А4 сканировался в черно-белом режиме в разрешении 300 dpi и распознавался программой Fine Reader 5. После этого мы подсчитали неверно распознанные символы во фрагменте объемом в 1000 знаков. Замерялось также время сканирования листа.



...янные читатели, возмож... ...тью о новой спецификаци... ...a EIDE – Ultra ATA/66 («Ком... ...рение», № 44, 1998). Х тех... ...упны устройства, поддерж... ...стандарт. Оставив наши... ...я от «общения» с ними на... ...ием с теории.

Интерфейс EIDE является более распространенным и... номичным стандартом подк... ния устройств хранения ин... мации. И хотя применяется для присоединения дисков винчестерных технологий,

СКАНЕРЫ ОТ «A» ДО «Z»

Не секрет, что сканеры разных моделей, произведенные одной и той же фирмой, имеют много общих черт. Это касается не только комплекта поставки и программного обеспечения (очень часто для всей линейки продуктов, по крайней мере для близких по цене и возможностям устройств, используется одна и та же управляющая утилита), но и особенностей конструкции, характеристик, качества и быстродействия.

Вполне возможно, что в магазине, куда вы отправитесь за покупкой, не окажется именно той модели, которую вы выберете, прочитав нашу статью, и продавец предложит вам другую от того же производителя. Чтобы принять правильное решение в таком случае, ознакомьтесь с этим небольшим путеводителем.

Acer. Первые сканеры, выпущенные многопрофильной компанией с Тайваня, появились несколько лет назад. На сегодня в «семействе» уже успело смениться несколько поколений, но их основная характеристика – низкая цена при хорошем качестве – остается неизменной до сих пор. Кроме того, сканеры Acer, по традиции достаточно быстрые, неплохо показывают себя и в монохромном, и в цветном режиме. Новая линейка Scan2Web, согласно модной нынче тенденции ориентированная на активную работу в Web, этому «общему портрету» полностью соответствует. Однако с документацией у Acer сегодня дела обстоят не лучшим образом: плакат с «комиксом», изображающим процесс установки, да еще на английском языке – вот и все, на что приходится рассчитывать. Более полное руководство есть только в электронном виде на компакт-диске. Интерфейс управляющей программы MiraScan, наоборот, удобен и понятен, хотя тоже не русифицирован. Здесь возможны два режима отображения: для начинающих (с минимумом настроек) и опытных пользователей, которым доступно множество опций сканирования и дополнительных функций обработки изображения.

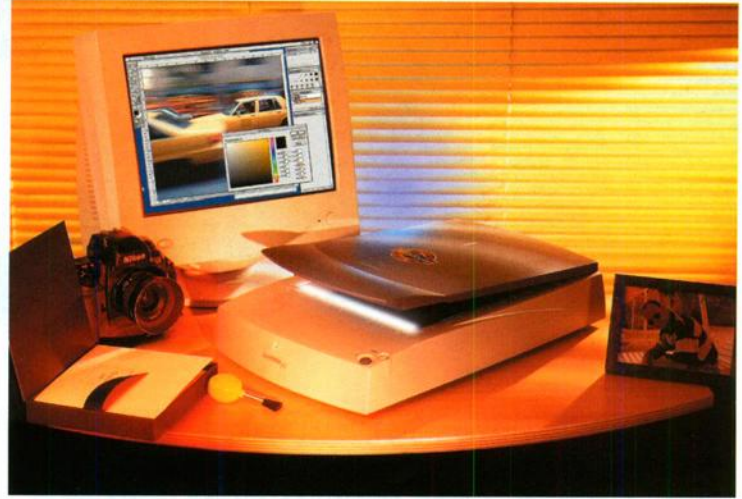
Agfa. Этот известный производитель профессиональных сканеров имеет в своем арсенале ряд отличных моделей для дома и офиса – SnapScan. Их «фирменные» козыри – великолепное качество сканирования цветной графики и высокая надежность, а среди типичных недостатков можно назвать довольно низкое быстродействие (хотя в последнее время исключений из этого правила становится все больше). Сканеры Agfa поставляются с хорошей документацией – как печатной, так и электронной, однако русскоязычные разделы в ней отсутствуют. Управляющая программа ScanWise удобна и проста в применении, содержит все нужные настройки, и при этом остается понятной для неопытных пользователей. Для новичков предусмотрен режим пошагового сканирования Guide me.., в котором программа по мере необходимости выдает подсказки – и опять-таки, на английском языке.

Canon. В модельном ряду сканеров этой компании много устройств с контактными чувствительными элементами (CIS), отличающихся очень небольшими габаритами и великолепным дизайном. Они легко транспортируются, потребляют мало энергии, недороги и при этом обеспечивают высокую точность цветопередачи. Однако CanoScan не позволяют сканировать объемные объекты и до недавнего времени работали достаточно медленно. Правда, у нового поколения устройств быстродействие существенно увеличилось, а некоторые из них не требуют отдельного блока питания, получая необходимую для работы электроэнергию по шине USB.

К сканерам Canon прилагаются две управляющие программы – ScanGear Toolbox, позволяющая вводить изображения без запуска графического редактора, и TWAIN-модуль CanoScan – мощная и функциональная утилита, но довольно сложная в освоении.

Hewlett-Packard. Эта компания одной из первых начала выпуск офисных, а затем и домашних планшетных сканеров. Ее изделия всегда характеризуются отличным качеством сканирования как монохромных, так и цветных изображений, хорошим быстродействием и высокой надежностью.

Современные сканеры HP работают под управлением программы PrecisionScan, обладающей лучшими на сегодняшний день средствами автоматизации. Алгоритм автоподстройки яркости позволяет уверенно распознавать тексты с оригиналов любого качества. Программа может самостоятельно «выравнивать» изображения с листов, установленных с перекосом, задавать опции сканирования и т. д. Такая «инициатива» иногда не нравится профессионалам, но для новичков она окажется в самый раз. Кроме того, интерфейс PrecisionScan русифицирован.



Microtek. Компания производит как профессиональные, так и потребительские сканеры, причем не просто собирает их, а самостоятельно изготовляет сканирующие головки и механизмы. Модели серии ScanMaker традиционно отличаются высоким качеством цветопередачи, хорошо справляются и с монохромными изображениями, содержащими мелкие детали, что немаловажно при распознавании текстов.

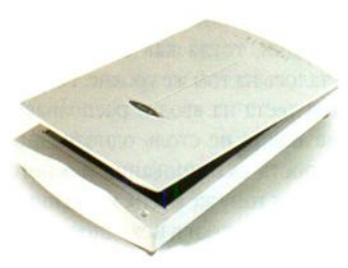
Управляющая программа ScanWizard предлагает на выбор два режима пользовательского интерфейса – упрощенный и профессиональный, во втором случае доступна ручная настройка опций сканирования, а также управление фильтрами и геометрическими преобразованиями изображения.

Mustek. Сканеры этой марки, как правило, недорогие, но обеспечивают качество сканирования, достаточное для большинства домашних пользователей. В последнее время компания выпустила устройства серии Be@rPaw, предназначенные специально для этой категории покупателей и отличающиеся привлекательным дизайном. Разумеется, они укомплектованы красочным руководством, но, к сожалению, не русифицированным. На английском «общаются» с хозяином и управляющие программы – BearPaw Panel, работающая автономно, и оболочка драйвера, загружаемая из приложений. Вторая обладает большим набором опций и настроек, но довольно сложна в освоении.

Заметим, что Mustek также предлагает линейку компактных сканеров ScanExpress с CIS-матрицей, среди которых есть и модели с питанием от шины USB.

Primax. Эти устройства долгое время были самыми недорогими сканерами, доступными в Украине. Для эпизодического сканирования они подходят хорошо: при невысокой цене такое устройство можно купить «про запас», даже если необходимость вводить изображения в ПК возникает редко. Что касается интенсивной работы, то для нее обычно не хватало производительности и ресурса. Однако с появлением новых моделей (в частности, тех, которые мы протестировали) ситуация, похоже, начинает меняться.

Umax. Еще один известный производитель профессиональных сканеров, компания Umax, также выпускает модели для дома и офиса – серию Astra. Эти устройства считывают изображения качественно, но, как правило, не слишком быстро. Управляющая утилита VistaScan предоставляет два варианта интерфейса – для новичков и опытных пользователей и отличается продуманностью и функциональностью. Обычно сканеры Umax рекомендуют начинающим дизайнерам и художникам, так как они лучше всего подходят для работы с графикой.

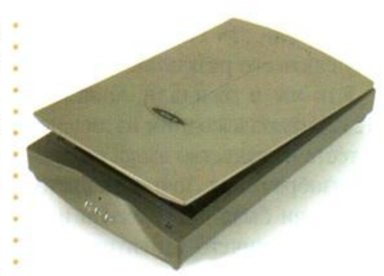


Младшая модель в новой линейке Acer представляет собой компактное устройство, приближающееся по размерам и массе к аппаратам с CIS-матрицей, хотя и содержит «классическую» сканирующую головку.

Во время работы Scan2Web 3300U производит негромкий звук. Заметим, что он выполняет калибровку каждый раз перед вводом изображения, даже если непосредственно перед этим осуществлялось предварительное сканирование. Это может заметно снизить общую производительность при распознавании многостраничного текстового документа. Мощная лампа позволяет различать объекты, расположенные в 7–8 см от поверхности планшета, хотя резкость теряется примерно на половине этого расстояния.

В тестах на быстродействие сканер повел себя неровно: по скорости монохромного сканирования он лидирует (лист А4 обрабатывается за 19 секунд!), в цветном режиме – занимает одно из последних мест. «Реактивная» скорость считывания текста явно пошла в ущерб качеству – в распознанном документе обнаружилось довольно много ошибок. Что же касается ввода графики, то здесь Scan2Web 3300U оказался на высоте.

Этот сканер вполне подойдет тем, кто ищет недорогую и качественную модель. Однако для систематического распознавания текстов он не годится.



Эта модель не отличается от Scan2Web 3300U ничем, кроме того что на ее передней панели расположены три кнопки: Scan, Scan to Web/Palm и Scan to Email, назначение которых, думаем, в разъяснении не нуждается. Корпус устройства окрашен в серебристый цвет.

Обладая теми же техническими характеристиками, данная модель демонстрирует практически такие же результаты, что и предыдущая. Тем не менее некоторые различия все-таки имеются, причем проявляются они только в работе с текстом, так как скорость и качество сканирования графики у обоих устройств почти идентичны.

Scan2Web 4300U оцифровывал страницу текста на 7 секунд дольше, однако это позволило повысить качество полученного изображения настолько, что система OCR смогла значительно увереннее распознать текст, допустив при этом гораздо меньше ошибок..

Слабое место Scan2Web 4300U – низкая скорость сканирования цветного изображения. Но если учесть, что дома оцифровывать десятки фотографий в сжатые сроки приходится редко, это не слишком большой недостаток.

Этот сканер, так же, как и 3300U, стоит очень недорого и, скорее всего, придется по вкусу тем пользователям, для которых скорость ввода цветного изображения не слишком критична.

ACER SCAN2WEB 3300U
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $91

Качество графики 81/100
Качество текста 67/100
Скорость ввода графики 34/100
Скорость ввода текста 97/100

69/100

ACER SCAN2WEB 4300U
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $102

Качество графики 79/100
Качество текста 87/100
Скорость ввода графики 34/100
Скорость ввода текста 74/100

70/100



Выпущенная больше года назад и отличавшаяся от остальных корпусом из остромодного тогда полупрозрачного пластика, эта модель актуальна и сегодня. Габариты устройства достаточно велики, хотя благодаря удачному дизайну оно не кажется громоздким.

Сканер от Agfa порадовал нас практически бесшумной работой. Новая версия управляющей программы ScanWise функционирует гораздо стабильнее, чем предыдущая, а главное, позволяет в некоторых случаях существенно повысить скорость сканирования и улучшить его результат.

Как мы и ожидали, SnapScan 1212U оказался одним из лидеров в тесте на качество ввода цветного изображения. Точность цветопередачи была практически идеальной – ничего удивительного, если учесть огромный опыт Agfa в производстве профессиональных сканеров. А вот то, что в распознанном тексте обнаружилось мало ошибок, стало для нас небольшим сюрпризом: в прошлом году этот тест дал совсем другие результаты. Возросло и быстродействие, в частности время ввода черно-белого листа формата А4 сократилось до 30–35 с.

В итоге SnapScan 1212U оказался не только одним из лучших недорогих сканеров для обработки цветной графики, но и вполне приемлемым универсальным аппаратом.

AGFA SNAPSCAN 1212U
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $110

Качество графики 89/100
Качество текста 86/100
Скорость ввода графики 39/100
Скорость ввода текста 56/100
69/100

Обратите внимание



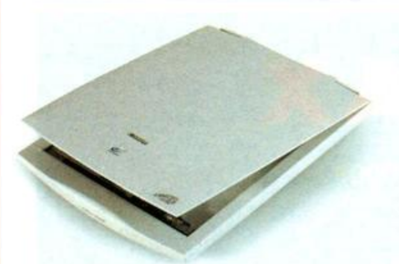
В середине прошлого года в Украине появилась новая модель в линейке недорогих сканеров Agfa – SnapScan Touch. Она отличается от остальных несколько непривычным «поперечным» креплением крышки. Еще одна особенность этой модели – кнопки для быстрого сканирования, расположенные в виде трехпалого следа. Во время работы сканер издает негромкий звук, но немного вибрирует.

Что касается результатов испытаний, то основным отличием SnapScan Touch от предыдущей модели является существенно возросшая скорость ввода цветной графики, тогда как ее качество осталось на том же уровне. Результаты теста на ввод и распознавание текста не столь однозначны: скорость сканирования немного упала (к тому же очень медленный возврат каретки в исходное положение неизбежно снизит темп работы с многостраничными документами), однако количество ошибок тоже уменьшилось. Но с учетом того, что исправление каждой ошибки в итоге выливается в гораздо большие потери времени, мы посчитали, что по результатам этого теста SnapScan Touch предпочтительнее, чем его предшественник.

Мы рекомендуем данный сканер тем, кто собирается работать преимущественно с цветной графикой. На сегодня это, пожалуй, лучший выбор, тем более, что и для всех остальных задач он тоже вполне подойдет.

AGFA SNAPSCAN TOUCH
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $130

Качество графики 89/100
Качество текста 92/100
Скорость ввода графики 67/100
Скорость ввода текста 42/100
71/100



Применение в сканере CIS-элементов ведет к уменьшению его габаритов и массы. Кроме того, отсутствие оптической системы призм и зеркал позволяет снизить стоимость устройства. Сам CanoScan FB640P имеет размер чуть больше листа формата А4 и массу всего 1,5 кг.

К недостаткам конструкции можно отнести несъемную и не поднимающуюся в петлях крышку. Более того, открывать ее во время калибровки устройства не рекомендуется. И действительно, качество изображения, получаемое в этом случае, далеко от идеала. Так что владельцу N640P придется расстаться с мыслью о сканировании объемных оригиналов.

Никаких дополнительных кнопок на сканере нет, хотя прилагаемое ПО ScanGear ToolBox CS 2.2 позволяет выполнять сканирование непосредственно из Windows без запуска приложений, то есть как бы реализует их функции программно.

По скорости сканирования устройство продемонстрировало средние результаты. При этом с текстом FB640P работает ощутимо быстрее. Приятно удивили чрезвычайно точная цветопередача (обычно это одно из слабых мест технологии CIS) и высокое качество распознавания текста. Такие достижения выводят сканер от Canon на одно из первых мест и позволяют рекомендовать его как качественное и универсальное устройство.

CANON CANOSCAN N640P
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 42 бита
Интерфейс LPT
Цена $82

Качество графики 93/100
Качество текста 85/100
Скорость ввода графики 51/100
Скорость ввода текста 71/100
73/100

Обратите внимание



По внешнему виду, функциональности и техническим характеристикам этот сканер не отличается от FB640P ничем, кроме того что он рассчитан на подключение к шине USB. Более того, сетевой питающий кабель в N650U не предусмотрен – устройство получает питание по информационному кабелю, что очень удобно, особенно для мобильных пользователей. Очевидно, именно отсутствием блока питания объясняется то, что данная модель несколько дешевле предыдущей.

В работе устройство продемонстрировало результаты, практически идентичные CanoScan FB640P. У него такая же точная цветопередача, но скорость сканирования текста больше. Отметим, что глубина резкости обеих моделей не превышает нескольких миллиметров – это ограничение накладывает технология CIS. Так что пользователям данных устройств придется свыкнуться с мыслью о невозможности сканирования оригиналов, даже незначительно удаленных от плоскости планшета.

Обе модели подойдут тем пользователям, которые ищут недорогой, очень компактный и практически бесшумный сканер с весьма широкими возможностями сканирования как текста, так и графики. CanoScan N650U к тому же будет настоящей находкой для мобильных пользователей.

CANON CANOSCAN N650U
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 42 бита
Интерфейс USB
Цена $79

Качество графики 88/100
Качество текста 86/100
Скорость ввода графики 49/100
Скорость ввода текста 84/100
75/100



Эта модель, победившая в прошлогоднем тестировании, и по сегодняшний день продолжает оставаться актуальной. Правда, сейчас она существенно подешевела, перейдя в ценовой класс «до $100».

Тесты с цветными изображениями показали, что по точности цветопередачи ScanJet 3300C вполне может составить конкуренцию лидерам в этом зачете – сканерам от Agfa, Canon и Microtek, при том что работает устройство от Hewlett-Packard в два с лишним раза быстрее, чем SnapScan 1212U и ScanMaker 3600. Благодаря большой глубине резкости и яркой лампе можно довольно качественно оцифровывать детали, находящиеся в 6–8 см от поверхности планшета. Отличные алгоритмы оптимизации изображения позволяют сразу получать картинку, готовую к печати или публикации в Internet. Они же обеспечивают лучшее среди протестированных моделей качество распознавания текста.

Но результат теста на скорость сканирования страницы текста, к сожалению, нельзя расценить иначе, как полный провал. На данную операцию ушло более минуты! И это при том, что в прошлый раз ScanJet 3300C был одним из лучших.

Резюме: отличный сканер для любых задач, кроме распознавания больших объемов текста. Но для многих домашних пользователей и этого будет вполне достаточно.

HP SCANJET 3300C
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $95

Качество графики 85/100
Качество текста 96/100
Скорость ввода графики 81/100
Скорость ввода текста 30/100

68/100



В модели среднего класса от Hewlett-Packard, появившейся в 2000 г., используется несколько любопытных конструктивных решений. Во-первых, она оборудована не просто кнопками для быстрого выполнения некоторых операций, а целой панелью, облегчающей применение принтера в качестве копира, – клавишами для выбора количества и цветности копий, а также жидкокристаллическим индикатором. Далее, ScanJet 4300C оснащен сразу двумя интерфейсами – LPT и USB, что расширяет возможности его подключения. Кроме того, этот сканер комплектуется усовершенствованным драйвером –Precision Scan LTX, реализующим такие функции, как цветокоррекция, повышение резкости, удаление муара и т. д.

В тестировании ScanJet 4300C продемонстрировал, пожалуй, самые ровные результаты по сравнению с другими моделями. Разумеется, они оказались высокими, хотя ни в одном из испытаний этот сканер и не стал единоличным лидером. «Чистое» время сканирования страницы текста у него немного меньше, чем у победителей данного теста, однако разница эта (29 с против 19–22 с), скорее, условна и вполне компенсируется малым количеством допущенных ошибок. Поэтому ScanJet 4300C по праву занимает первое место в общем зачете и награждается знаком «Выбор редакции».

HP SCANJET 4300C
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB, LPT
Цена $97

Качество графики 86/100
Качество текста 84/100
Скорость ввода графики 83/100
Скорость ввода текста 64/100

79/100



На этом достаточно габаритном сканере нет никаких дополнительных кнопок, хотя на задней панели имеется тумблер отключения питания, который в ряде случаев может оказаться весьма полезным. При работе сканер издает достаточно громкие звуки, так что использовать его по ночам без риска разбудить окружающих не удастся.

Быстродействие также не входит в число «добродетелей» ScanMaker 3600 – сканирование текста и особенно цветных изображений происходит относительно долго. Однако результаты тестов на качество цветопередачи и корректность распознавания символов превзошли все ожидания: по первому параметру устройство является лучшим среди протестированных нами моделей, а по второму – входит в группу лидеров, и только низкая производительность весьма существенно сказывается на итоговой оценке.

Мощная лампа и добротная оптическая система позволяют с хорошей четкостью получать цифровые копии с оригиналов, удаленных от плоскости сканирования на расстояние до 5 см.

В целом ScanMaker 3600 вполне придется по вкусу пользователям, которые ждут от своего сканера в первую очередь высокого качества и лишь потом – быстродействия. Кроме того, следует принять во внимание небольшую стоимость устройства.

MICROTEK SCANMAKER 3600
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 42 бита
Интерфейс USB
Цена $93

Качество графики 92/100
Качество текста 88/100
Скорость ввода графики 24/100
Скорость ввода текста 43/100

60/100



Сканеры новой серии Mustek разработаны специально для домашних пользователей. Об этом свидетельствует многое – вставки из полупрозрачного пластика в корпусе, пятикнопочная панель, по форме напоминающая медвежий след (откуда и название серии), симпатичный и несложный интерфейс управляющей утилиты BearPaw Panel. Правда, при попытке отсканировать что-то из более «серьезной» программы (например, FineReader) пользователь столкнется с довольно неприглядным (хотя и богатым на различные опции) TWAIN-модулем.

По уровню шума у нас никаких претензий к Be@rPaw 1200 не возникло. А вот программное обеспечение не всегда функционирует надлежащим образом, по крайней мере, работа BearPaw Panel несколько раз завершалась аварийно. Поэтому владельцам такого сканера мы бы посоветовали поискать в Internet обновленные версии программ.

Испытания показали, что для серьезной работы с цветной графикой Be@rPaw 1200 не годится, но для любительских экспериментов вполне сойдет. При этом с текстом он справляется хорошо – сканирует довольно быстро и, как оказалось впоследствии, весьма качественно. Одним словом, для эпизодического использования он подходит отлично, хотя есть модели, превосходящие его по соотношению цена/качество.

MUSTEK BE@RPAW 1200

Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $90

Качество графики 50/100
Качество текста 91/100
Скорость ввода графики 70/100
Скорость ввода текста 51/100

65/100



Перед нами – «ускоренная» модификация Be@rPaw 1200. В ней реализована технология скоростного сканирования FastScan, которую можно задействовать с помощью специальной команды из пользовательской оболочки TWAIN-модуля. Однако и без этой опции быстродействие у данной модели возросло.

Уровень шума, издаваемого устройством, зависит от режима работы. При предварительном сканировании каретка движется с очень большой скоростью и издает громкий звук. На высоких разрешениях она замедляется, а шум несколько стихает.

Любопытно выглядит процедура взаимодействия Be@rPaw 1200F с FineReader 5. Само сканирование происходит быстро (буквально за 4–5 с), после чего начинается продолжительный этап обработки и передачи информации. В итоге общее время ввода изображения не меньше, чем у остальных сканеров. Но на качестве распознавания большие скорости сказываются губительно: ошибок в тексте получается очень много. Быстродействие при вводе цветной картинки у этого устройства также рекордное, но качество изображения остается достаточно высоким.

Этот сканер явно задумывался как производительная модель для домашнего офиса. Что ж, по части скорости замысел удался, но ей не всегда сопутствует надлежащее качество оцифровки изображений.

MUSTEK BE@RPAW 1200F

Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $121

Качество графики 73/100
Качество текста 40/100
Скорость ввода графики 97/100
Скорость ввода текста 51/100

57/100



Важнейшим отличием Be@rPaw 2400 от предыдущих моделей является аппаратное разрешение, возросшее в два раза. Трудно сказать, насколько это нужно в домашних условиях: обычно в максимальном режиме сканируют небольшие оригиналы, которые затем многократно увеличивают. Но, тем не менее, по этому показателю данное устройство стало лидером среди участников нашего тестирования и, пожалуй, одним из самых недорогих выпускающихся ныне сканеров с такой оптической системой.

В комплекте поставки Be@rPaw 2400 имеется дискета с обновлением для управляющего ПО сканера. Установка этой «заплатки» позволила устранить все проблемы с неустойчивой работой BearPaw Panel и TWAIN-модуля. В отличие от шумного Be@rPaw 1200F, данная модель работает практически беззвучно. Причина такого «хорошего поведения» кроется в низкой скорости движения сканирующей головки. Однако этот же фактор порождает и основной недостаток Be@rPaw 2400 – относительно небольшое быстродействие. В то же время качество оцифровки как черно-белых, так и цветных изображений довольно неплохое.

Этот сканер можно порекомендовать тем, кому необходимо разрешение 1200 dpi за сравнительно низкую цену. Для остальных пользователей наверняка найдутся более выгодные варианты.

MUSTEK BE@RPAW 2400

Аппаратное разрешение 1200 × 2400 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $150

Качество графики 68/100
Качество текста 78/100
Скорость ввода графики 42/100
Скорость ввода текста 47/100

60/100



Из конструктивных особенностей этого сканера отметим то, что он оборудован крышкой с поперечным креплением. Несмотря на стандартный размер планшета – A4, габариты устройства достаточно большие. Никаких дополнительных кнопок или индикаторов на корпусе не предусмотрено.

Устройство не показало высоких результатов ни в тестах на быстродействие, ни в испытаниях на качество сканирования. То, что эти показатели были одними из худших, нашло отражение в низкой итоговой оценке. Впрочем, Colorado 1200P является самой младшей моделью в линейке сканеров Primax, к тому же не самой новой. Представители последней линейки от этого производителя обладают вполне приемлемыми быстродействием и качеством сканирования, в чем наши читатели могут убедиться, просмотрев результаты тестирования этих сканеров.

Из положительных моментов можно отметить то, что стоимость Colorado 1200P крайне низка. Однако это едва ли не единственное преимущество сканера, к тому же его нельзя считать решающим аргументом в пользу данной модели. Потенциальным покупателям мы рекомендуем добавить небольшую сумму ($10–15) и приобрести более современный аппарат, обеспечивающий лучшее качество сканирования.

PRIMAX COLORADO 1200P

Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс LPT
Цена $65

Качество графики 69/100
Качество текста 20/100
Скорость ввода графики 47/100
Скорость ввода текста 27/100

49/100



Primax Colorado 2400U обладает довольно большими габаритами для сканера формата A4. Как оказалось, работает он достаточно тихо, хотя при выполнении начального позиционирования сканирующей головки шум усиливается.

Управляющая программа сканера с англоязычным пользовательским интерфейсом не предоставляет слишком больших возможностей настройки параметров изображения. Интересной особенностью этой утилиты является то, что вызывается она исключительно из приложений – ни кнопок на самом устройстве, ни даже пиктограмм на рабочем столе для ее запуска не предусмотрено.

Традиционно сканеры Primax считаются одними из самых недорогих. Вот и Colorado 2400U стоит всего лишь $70. Тем не менее он продемонстрировал высокие результаты в тестах на качество и быстродействие. Особенно хорошо этот аппарат готовит изображение текста для последующего распознавания – по количеству неверно определенных символов эта модель входит в тройку лучших. Кроме того, достаточно быстро сканируются цветные фотографии.

В целом, впечатления от Colorado 2400U остались самые благоприятные – это довольно быстрый сканер, показавший прекрасные результаты по распознаванию текста, за очень привлекательную цену.



Одна из самых популярных моделей Umax прошлого года сегодня продается по очень низкой цене, а значит, все еще достаточно интересна. Теперь в комплект поставки, кроме всего прочего, входит дискета с дополнением к управляющей программе VistaScan, которое включает поддержку русскоязычного интерфейса пользователя.

Работает Astra 2100U с небольшим уровнем шума, не вызывающим дискомфорта. Как и у многих «полупрофессиональных» сканеров, у этой модели каретка возвращается в исходную позицию очень медленно, из-за чего снижается темп обработки многостраничных документов.

Скорость сканирования у этой модели не слишком высока, хотя в черно-белом режиме она находится в допустимых пределах, а в цветном не имеет слишком большого значения. Качество распознавания текста оказалось хорошим: в новой версии драйвера отлично работает автоподстройка яркости. А вот результаты теста на точность цветопередачи нас немного разочаровали – они не хуже, чем у основной массы «конкурсантов», но от Umax мы ждали большего.

Таким образом, Astra 2100U может стать неплохим выбором для тех, кто ищет недорогой сканер, – эта модель обладает, пожалуй, лучшим соотношением цены и качества.

PRIMAX COLORADO 2400U
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $70

Качество графики 65/100
Качество текста 90/100
Скорость ввода графики 73/100
Скорость ввода текста 58/100
87/100

UMAX ASTRA 2100U
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $79

Качество графики 65/100
Качество текста 79/100
Скорость ввода графики 35/100
Скорость ввода текста 58/100
61/100



Эта модель принадлежит к новой серии потребительских сканеров Umax, появившихся летом прошлого года и отличающихся от предыдущих новым дизайном, более компактными размерами и улучшенными техническими характеристиками. Umax Astra 3450 – единственный протестированный нами сканер, оснащенный встроенным модулем для сканирования слайдов.

В процессе тестирования Astra 3450 обнаружился один недостаток: когда при сканировании головка приостанавливается на время передачи данных из буфера в ПК, в соответствующем месте изображения появляется светлая полоса. Она едва различима, но вполне может «проявиться» при обработке картинки или повлиять на качество распознавания текста. Правда, есть вероятность, что это недостаток того устройства, которое побывало у нас.

Рост быстродействия Astra 3450 по сравнению со сканерами «двухтысячной» серии проявился главным образом при оцифровке цветной графики, тогда как время ввода страницы с текстом, наоборот, возросло. Точность цветопередачи у этой модели высока, а качество в черно-белом режиме у обоих сканеров Umax примерно одинаково.

В итоге сильной стороной этого устройства является цветная графика, а дополнительную возможность сканирования слайдов по достоинству оценят фотолюбители.

UMAX ASTRA 3450
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 42 бита
Интерфейс USB
Цена $141

Качество графики 82/100
Качество текста 74/100
Скорость ввода графики 40/100
Скорость ввода текста 37/100

57/100



В настоящее время компания Visioneer является собственностью производителя сканеров Primax Electronics, так что 6100 USB есть не что иное, как сканер Primax, выпущенный под торговой маркой Visioneer. На это указывает то, что интерфейс и функциональные возможности управляющей программы точно такие же, как у Primax Colorado 2400U. Кроме того, на имеющемся в комплекте поставки CD можно обнаружить ПО, которое традиционно поставляется со сканерами Primax.

Само устройство имеет средние габариты, причем расположенная на передней панели кнопка *Scan* «сливается» с правым углом и имеет необычную треугольную, слегка закругленную форму.

Корректная установка сканера потребовала от нас детального изучения документации. Дело в том, что сначала необходимо проинсталлировать программу PaperPort, причем до окончания процесса появится диалоговое окно с предложением подключить сканер к ПК, и лишь после рестарта системы требуется выбрать необходимое устройство (6100 USB) в специальном окне программы PaperPort.

Сканер особенно хорошо справился с задачей распознавания текста. Что касается быстродействия, то ввод графики происходит гораздо быстрее, чем сканирование текста.

VISIONEER 6100 USB
Аппаратное разрешение 600 × 1200 dpi
Глубина цвета 36 бит
Интерфейс USB
Цена $75

Качество графики 66/100
Качество текста 86/100
Скорость ввода графики 76/100
Скорость ввода текста 43/100

68/100

ПОДВОДИМ ИТОГИ

Тестирование показало, что сканеры, как правило, бывают либо быстрыми, либо качественными (применительно к результатам оцифровки). Устройств, в той или иной мере сочетающих в себе все достоинства, немного, а настоящих универсалов, пожалуй, единицы. Это отразилось в общих баллах, выставленных участникам «соревнований», – среди них есть устройства, получившие в отдельных тестах оценки, близкие к максимальным, но относительно невысокие итоговые показатели.

Весьма любопытны результаты испытания на качество сканирования в цвете. Фотографии, оцифрованные каждым из сканеров, визуально практически неотличимы друг от друга. Только колориметрические измерения позволили выявить разницу. На практике это означает следующее: при выборе сканера не следует чрезмерно опасаться, что он будет сильно искажать цвета, – у любой современной модели качество окажется, как минимум, приемлемым.

Результаты тестов на скорость сканирования и качество распознавания текста красноречиво выражены в оценках сканеров. Поэтому на них мы останавливаться не будем и перейдем к практическим рекомендациям.

ДЛЯ ТЕХ, КТО НИЧЕГО НЕ СКАНИРУЕТ

Здесь имеются в виду пользователи, которые планируют работать со сканером редко, но все же желают постоянно иметь его под рукой. Им подойдут недорогие модели в ценовом диапазоне $60–80 со сбалансированными характеристиками. В первую очередь это **Canon CanoScan N650U** – компактный, качественный и довольно быстрый аппарат. Как альтернативу можно рассмотреть **Primax Colorado 2400U**. Оба устройства отмечены почетными знаками «Обратите внимание!».

ДЛЯ ТЕХ, КТО СКАНИРУЕТ ТЕКСТЫ

В этом случае подразумевается регулярное использование сканера преимущественно для OCR. Здесь важно высокое качество распознавания в сочетании с хорошим быстродействием. В первую очередь такими характеристиками обладает «Выбор редакции» – **HP ScanJet 4300C**. Если есть желание немного сэкономить, можно присмотреться к **Acer Scan2Web 4300U** и **Canon CanoScan N650U**.

ДЛЯ ТЕХ, КТО СКАНИРУЕТ ГРАФИКУ

В первую очередь таким пользователям рекомендуют модели от производителей профессиональных сканеров. По результатам тестирования лучшими в этом классе являются оба аппарата от **Agfa**, причем **SnapScan Touch**, отмеченный знаком «Обратите внимание!», несколько предпочтительнее. Альтернативных вариантов здесь достаточно много, и конкретный выбор зависит от специфики работы и суммы, выделенной на покупку. Для работы со слайдами подойдет **Umax Astra 3450**, а в качестве многоцелевого сканера – **Microtek ScanMaker 3600**, **Umax Astra 2100U** и **Canon CanoScan N650U**.

ДЛЯ ТЕХ, КТО СКАНИРУЕТ ВСЕ

По-настоящему универсальных сканеров для любых задач, согласно результатам тестирования, оказалось всего два – победитель состязаний **HP ScanJet 4300C** и **CanoScan N650U**, чуть уступающий лидеру по функциональности (не будем забывать о возможности сканирования объемных оригиналов), но более доступный по цене. ■

Сканеры предоставлены компаниями

Торговая марка	Компания	Телефон
Acer	«Навигатор»	(044) 241-9494
Agfa	WEGA Distribution	(044) 461-9284
Canon	Представительство Canon в Украине	(044) 246-5507
Hewlett-Packard	Представительство Hewlett-Packard в Украине	(044) 490-6620
	DataLux	(044) 249-6303
Microtek	«Иква»	(044) 455-6333
Mustek	«МАС Электроник»	(044) 248-7591
Primax	«Квазар-Микро»	(044) 239-9988
Umax	DataLux	(044) 249-6303
Visioneer	«Квазар-Микро»	(044) 239-9988

Добавьте анимации в ваши Web-

Сергей Галушка

«Цель – ничто, движение – все!». Если бы Эдуард Бернштейн был не социал-демократом, а Web-дизайнером, заботящимся о популярности своих проектов, он наверняка бы переформулировал свой афоризм следующим образом: «Движение – все, но конечная цель – клик!» *(Примечание: «кликом», от англ. слова «click», в Internet-жаргоне именуется щелчок левой кнопкой мыши).*

В приключенческих романах нам больше всего запоминается яркий, живо развивающийся сюжет – вечером у телеэкранов мы глаз не можем оторвать от динамичного, удачно скроенного рекламного ролика, неосознанно «впитывая» навязчивый слоган, сопровождающий его. На статичных Web-страницах внимание привлекают небольшие анимированные объекты – баннеры, кнопочки, элементы оформления. Таковы свойства психики современного Homo sapiens, и в угоду им давайте научимся оживлять наши строгие Web-творения, делать их более привлекательными, выделяя простенькой мультипликацией наиболее важные моменты.

Сегодня формат анимированных картинок под названием animated GIF завоевал огромную популярность в Сети, причем не только благодаря созданию мультипликационных эффектов, но и за счет того, что чередование кадров на небольшой площади, выделенной под объект, позволяет размещать намного больше информации (вследствие применения методов компрессии это не слишком сказывается на размерах соответствующих графических файлов). Последняя редакция стандарта именуется как GIF89a (*www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif89a.txt*), ее спецификациями предусматриваются:

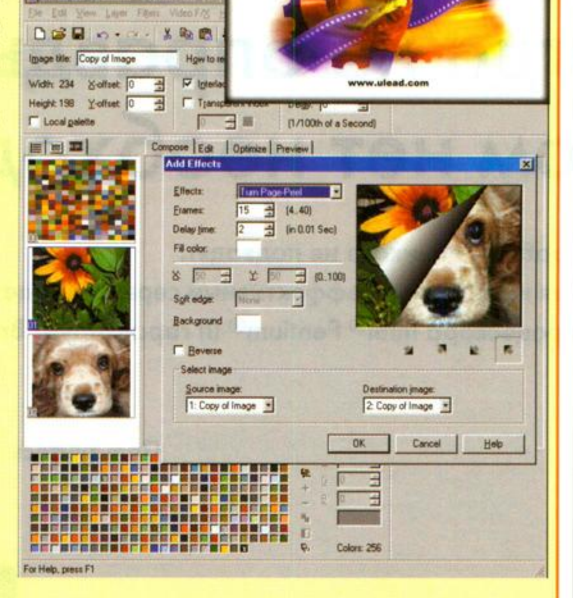
1. Размещение нескольких изображений в одном файле.
2. Управление временем задержки перед сменой кадра.
3. Ограничение числа цветов палитры (от 2 до 256).
4. Использование алгоритма сжатия LZW.
5. Различные способы чередования кадров.
6. Применение специальных управляющих фреймов, влияющих на способ демонстрации картинок. (Кстати говоря, в большинстве современных GIF-аниматоров работа с этими блоками служебной информации ведется неявно – изменяя свойства того или иного кадра либо файла в целом, мы тем самым расставляем управляющие фреймы в той же последовательности, что созданные нами отдельные статичные картинки.)

Разумеется, это лишь основные, наиболее значимые для конечного пользователя характеристики GIF89a, и таким кратким перечнем они вовсе не ограничиваются. Например, применяя анимационный GIF, вы будете иметь возможность задавать прозрачность выбранного цвета, включать комментарии, неотображаемые на экране (кстати, один из примитивных и, естественно, очень ненадежных способов защиты своих творений от нелегального использования на других страницах), и многое-многое другое.

Благодаря своим широким возможностям и продуманному, а часто и весьма оригинальному интерфейсу, многие продукты компании Ulead традиционно нравятся как профессионалам, так и начинающим пользователям. Ulead Gif Animator в этом отношении – не исключение.

Здесь все манипуляции над каждым отдельным кадром, равно как и над всей последовательностью изображений в целом, выполняются в пределах одного окна. Щелкая на соответствующем ярлыке, вы можете переключить окно в один из следующих режимов: композиция фреймов, редактирование, оптимизация или предварительный просмотр. При работе в каждом из режимов становятся легко доступными все необходимые инструменты и настройки.

В левом нижнем углу окна программы располагается палитра используемых цветов. Впечатляет огромное количество спецэффектов, позволяющих по начальному и конечному изображению построить довольно сложную анимацию (наезд нового кадра поверх старого, раскрытие шторок, разрыв листа и т. д.), радует то, что можно применять дополнения к Adobe Photoshop.



Ulead Gif Animator – удобный однооконный интерфейс и огромное разнообразие спецэффектов благодаря поддержке подключаемых модулей

Самых лестных отзывов заслуживает функция оптимизации изображения для опубликования его в Сети с возможностью оценки времени, затрачиваемого на загрузку файла на линиях с разной пропускной способностью. Новичку понравится множество мастеров, облегчающих работу с приложением.

Кроме того, на сайте разработчиков свободно доступна 15-дневная пробная версия приложения Ulead COOL 3D, применяющегося для быстрого создания трехмерных титров с различными спецэффектами и способного также сохранять ваши творения в формате GIF.

- ☺ Множество мастеров, облегчающих новичку жизнь
- ☺ Автоматическая оптимизация animated GIF
- ☺ Удобный интерфейс
- ☺ Разнообразие встроенных фильтров и спецэффектов
- ☺ Интеграция с Adobe Photoshop
- ☹ Большой размер загружаемого файла

ULEAD GIF ANIMATOR 4.0 (SHAREWARE, $39,95)

Разработчик Ulead Systems

Web-сайт www.ulead.com

Размер загружаемого файла 7 MB

94/100

странички!

GIF CONSTRUCTION SET PROFESSIONAL 2.0A (SHAREWARE, $20)

Разработчик Alchemy Mindworks
Web-сайт www.mindworkshop.com
Размер загружаемого файла 4,3 MB MB

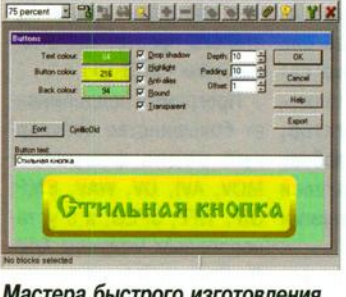
88/100

- ☺ Наличие мастера Animation Wizard
- ☺ Функция оптимизации (компрессии) animated GIF
- ☺ Быстрое создание стильных текстовых баннеров
- ☺ Множество эффектов переходов
- ☹ Ограниченные возможности создания отдельных кадров

GIF Construction Set Professional – великолепный продукт для быстрой разработки анимированных картинок. Во многом этому способствует мастер Animation Wizard, который шаг за шагом проведет вас через все этапы создания простенькой Web-мультяшки. Завершив построение последовательности кадров и воспользовавшись функцией Manage, вы получите возможность управлять такими параметрами, как прозрачность отдельных цветов, время задержки картинки, способ удаления изображения с экрана и т. д. С помощью функции Edit в любой момент легко снова вернуться к любому кадру и при необходимости отредактировать его.

Несколько ускорить процесс создания анимированных баннеров позволяют различные варианты переходов между начальным и конечным кадрами, например постепенное стирание исходной картинки, расщепление, растворение и т. д. Кроме того, GIF Construction Set Professional предоставляет отличные возможности по работе с текстом: в нем можно оттенять шрифты, придавать надписям рельефность, эффект неонового свечения, фоновой подсветки и т. д.





Мастера быстрого изготовления кнопок и текстовых баннеров

При желании вы сможете конвертировать файлы из формата animated GIF в AVI для последующего использования их, например в презентациях PowerPoint. Функция Wide Palette GIF позволяет расширить 256-цветовую палитру формата за счет совмещения цветов двух последовательных кадров.

Удобный дружественный интерфейс придется по душе любому пользователю. Ну а благодаря интегрированным в программу скриптам вы научитесь изменять способы демонстрации созданного файла на удаленной страничке.

Кроме того, еще одним интересным свойством GIF89a является поэтапная загрузка изображения: вначале картинка выглядит, как составленная из квадратов мозаика, словно при значительном увеличении в графическом редакторе, а затем она постепенно детализируется. Это позволяет отказаться от дальнейшей загрузки больших анимированных рисунков на медленных линиях, получив некоторое общее представление о нем. Следует отметить, что не все графические и Internet-приложения (в том числе и ранние версии Internet Explorer и Netscape Navigator) поддерживают GIF89a в полном объеме. Поэтому прежде чем публиковать готовый анимационный объект в Сети, проверьте его функционирование в популярных броузерах.



Понятно, что ваш будущий анимационный шедевр можно создавать как из уже готовых статичных изображений, последовательно добавляя их в свой проект, так и с чистого листа, поочередно прорисовывая в специализированном редакторе (GIF-аниматоре) каждый кадр. Наиболее полные руководства по созданию animated GIF вы найдете по адресам *www.symbol.ru/dk/articles/gif.html*, *www.webclub.ru/content/graph/article-192.html*, а также на сайтах *www.webreference.com* и *www.kirsanov.com*. Ну а мы сейчас остановимся лишь на двух наиболее важных моментах.

1. Завершив создание последовательности необходимых кадров, не забудьте для каждого из них указать такие параметры, как палитру, время трансляции, способ удаления, положение в окне и т. д.

2. По окончании работ обязательно оптимизируйте графику, удалив избыточную информацию в каждом кадре. Рекомендации по решению этого вопроса вы найдете по адресам *www.webreference.com/dev/gifanim/results.html* и *www.webreference.com/dev/gifanim/frame.html*. Заметим также, что начинающий Web-дизайнер все эти действия может выполнить автоматически, поручив их таким приложениям, как Ulead GIF Animator или GIF Construction Set.

Мы уже говорили, что для создания файлов в формате animated GIF применяют специальные редакторы, неплохие обзоры которых вы найдете на следующих страницах: *web-masters.narod.ru/webd.files/gif-animators.htm*, *dvk.promo.ru/masteru.htm*, *web-master.agava.ru/gif.htm*. Здесь же мы расскажем лишь о наиболее популярных инструментах.

К сожалению, ограниченный объем статьи не позволяет более подробно рассказать о других продуктах, предназначенных для создания анимационных Web-картинок, однако мы уверены, что с ними вы разберетесь самостоятельно, если воспользуетесь ссылками, представленными ниже.

WEBIMAGE 2.1 (SHAREWARE, $39,95)

Разработчик Group 42
Web-сайт www.group42.com
Размер загружаемого файла 2,11 MB

85/100

Примечание: профессиональный комплекс утилит для работы с Web–графикой может применяться не только для создания анимационных GIF–изображений, но и для составления навигационных карт.

COFFEECUP GIF ANIMATOR 5.0 (SHAREWARE, $30)

Разработчик CoffeeCup Software
Web-сайт www.coffecup.com
Размер загружаемого файла 3,1 MB

75/100

Примечание: 5 золотых коров TUCOWS (www.tucows.com).

WWW GIF ANIMATOR 1.1

Разработчик Irmgard Wasinger
Web-сайт start.at/gifanimator; www.davecentral.com/2088.html
Размер загружаемого файла 2,53 MB

75/100

Примечание: 5 золотых коров от TUCOWS (www.tucows.com), 5 звезд от Ziff–Devis Net (www.zdnet.com).

MICROSOFT GIF ANIMATOR 1.5 (FREEWARE)

Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com
Размер загружаемого файла 1,1 MB

45/100

Примечание: Очень простая программа для создания animated GIF, поставляется как бесплатное дополнение к пакету Image Composer 1.5, который, в свою очередь, входит в автономный комплекс Microsoft FrontPage 2000.

Больше чем видеопроигрыватель!

Сергей Галушка

Мультимедийный бум в последнее время ощущается повсеместно и, следуя этой моде, домашний ПК все больше вбирает в себя черты музыкального центра, видеостудии, настольного кинотеатра и т. д. Недаром даже в последней версии «самой домашней» операционной системы Windows Me мы обнаруживаем универсальный Windows Media Player, служащий для воспроизведения «всего и вся», и довольно «бедный» и весьма «сыроватый» Movie Maker, предназначенный для загрузки в компьютер видеоматериалов и их последующей обработки.

Сама по себе идея наличия в системе простенького видеоредактора довольно заманчива: уж очень часто хочется в память о хорошо проведенном отпуске или вечеринке слепить что-либо «зрелищное» на скорую руку из отснятых на видеокамеру материалов и показать их при встрече своим друзьям и знакомым или передать им по Internet. Ну не приобретать же по такому случаю мощные Adobe Premiere или Ulead Media Studio Pro! Для решения подобных задач лучше всего обзавестись специальным видеоплейером, наделенным функциями редактирования. Таких продуктов существует великое множество, но мы расскажем, пожалуй, о самых интересных из них.

Очень часто возникают ситуации, когда в каком-либо видеоролике необходимо вырезать несколько кадров, наложить новый звукоряд или титры, добавить красивые графические заставки. О том, как это сделать, не прибегая к помощи дорогих и сложных видеоредакторов, и пойдет речь в этой статье.

Программа номера

Честно говоря, продукт ABC VideoRoll 2.5 заслуживает отдельной статьи – это уже не простой видеопроигрыватель с минимальным набором инструментов для редактирования, это самый настоящий, полноценный видеоредактор, конкурирующий за любовь домашних пользователей с другими приложениями в этом классе.

Продукт требует регистрации (не бойтесь, она совершенно бесплатная!) и наличия на вашем компьютере установленной версии Apple QuickTime 4.0 (ее также можно бесплатно загрузить по адресу www.apple.com/quicktime). Но вот только если вы захотите добавить «голливудских» возможностей данному продукту, то вам придется приобрести модуль Add-On Components, стоимость которого составляет $39,95, его демо-версия доступна на сайте разработчиков.

Интерфейс программы заслуживает предельно высоких оценок. Даже самим названием редактора авторы хотят подчеркнуть, что работать с ним настолько просто, как с алфавитом («A-B-C»).

Программа поддерживает большинство популярных медиа-форматов: MOV, AVI, DV, WAV, BMP, GIF, TIFF, JPEG, а с установленным модулем Add-On Components ей по плечу будет справляться с MPEG, ASF, ASX.

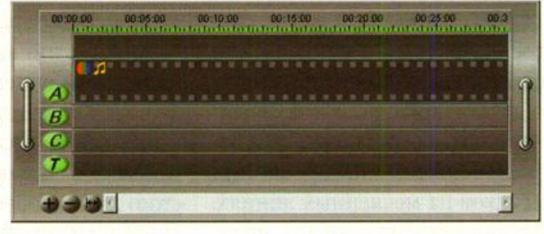
Как и в любом другом «уважающем себя» видеоредакторе, здесь мы имеем дело с временной линией и несколькими слоями видео, завершает которые трек для титрования.

ABC VideoRoll 2.5 прекрасно распознает многие популярные платы для нелинейного монтажа; обеспечивает простой захват видео с бытовых аналоговых и цифровых видеомагнитофонов, работающих с цветовыми кодировками PAL и NTSC; позволяет записывать созданные видеошедевры обратно на VCR или Video CD. С его помощью вы научитесь микшировать несколько видеофрагментов, добавлять музыку, титры, накладывать спецэффекты и переходы между сценами (более 100 видов). Кроме того, используя Add-On Components, вы сможете организовать трансляцию своего видеоролика через Internet.



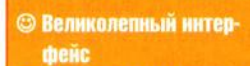








Хотите редактировать видео? Нет проблем! В ABC VideoRoll все «по-домашнему»...



- ☺ Великолепный интерфейс
- ☺ Бесплатность многофункциональной базовой версии
- ☺ Работа с несколькими видеослоями
- ☺ Поддержка популярных плат для захвата видео

ABC VIDEOROLL 2.5 (FREEWARE)

Разработчик Advanced Technology Partners

Web-сайт www.abc-tv.com/dv_ABC.html

Размер загружаемого файла 2,36 MB

100/100

☺ Множество вариантов воспроизведения
☺ Возможность конвертации Video CD в MPEG-1
☺ Способность работы с файлами размером более 2 GB
☹ Ограничения демонстрационной версии
☹ Не поддерживает технологию Drag-and-Drop

MYFLIX 2.0 (SHAREWARE, $39,95)

Разработчик
MediaWare Solutions
Web-сайт
www.mediawaresolutions.com
Размер загружаемого файла
2,6 MB

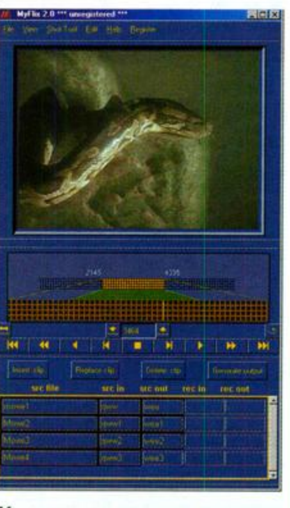
82/100

Загрузив пробную версию MyFlix 2.0, я очень сожалел, что не могу позволить себе сию же минуту приобрести этот продукт, – настолько мне понравились интерфейс и возможности программы.

MyFlix 2.0 – отличный инструмент для воспроизведения и быстрого редактирования видеофрагментов в формате MPEG-1. Функции проигрывателя богаты и разнообразны. С помощью специальных индексных меток вы можете выделить один или несколько фрагментов ролика, в любой момент вернуться к ним, просматривать сюжеты в нормальном, покадровом или убыстренном режиме, в прямом или обратном порядке. Не составит особого труда сохранить на диске в формате JPEG или TIFF понравившийся кадр из фильма.

Благодаря довольно простому встроенному редактору вы научитесь добавлять в свой клип отдельные кадры и целые видеофрагменты, а также конвертировать файлы из Video CD в стандарт MPEG-1. Продукт снабжен продуманной контекстной справочной системой, тесно интегрирован с другими приложениями MediaWare Solutions, предназначенными для редактирования видео, – M1-edit и M2-edit, кстати, их демо-версии также доступны на сайте разработчиков. Кроме того, MyFlix 2.0 использует 64-битовую адресацию и способен создавать и редактировать файлы размером более 2 GB.

К сожалению, MyFlix 2.0 не поддерживает технологию Drag-and-Drop – клипы можно загружать только с помощью соответствующей команды меню, но это нисколько не омрачает общего хорошего впечатления от программы.



Удачное сочетание мощного видеоплейера с простым видеоредактором

VCDCutter в первую очередь предназначен для воспроизведения мультимедийных файлов. Список поддерживаемых форматов впечатляет: MIDI (файлы с расширением .mid), MPEG-1 (.mpg, .mpeg, .mpv, .mpe, .vcd), Microsoft AVI (.avi), Apple QuickTime (.mov, .qt), Wave (.wav), MP3 (.mp3), AU (.au, .snd), AIFF (.aif, .aifc, .aiff). При проигрывании видеоклипов или аудиозаписей вы можете замедлять или ускорять воспроизведение композиций (в 2–10 раз); с помощью специальных меток (маркеров) выделять отдельные фрагменты «треков» и при необходимости – быстро возвращаться к их проигрыванию; автоматически сохранять на диске в форматах BMP или JPEG наиболее понравившиеся кадры из видеороликов; импортировать/экспортировать плей-листы из других популярных плейеров. Кроме того, данное приложение поддерживает технологию Drag-and-Drop, а в случае необходимости позволяет легко варьировать размеры экрана виртуального телевизора, естественно, сохраняя при этом пропорции.

В VCDCutter вы не обнаружите таких модных атрибутов современных плейеров, как графический эквалайзер либо генератор «попсовых» видеоэффектов для проигрывания аудиофайлов. Зато вас наверняка порадуют следующие любопытные функции: разбиение клипов в формате MPEG-1 на более мелкие части (например, с целью дальнейшей их передачи по электронной почте); конвертация AVI-клипов в MPEG-1; выделение в видеопотоке video- и audio-компонентов с одновременной записью их в отдельные файлы форматов M1V и MP3 соответственно. Кстати, вы легко освоите и обратную процедуру объединения последних элементов в единый видеоролик.



VCDCutter позволит быстро сохранить любимые кадры из фильмов

☺ Захват и автоматическое сохранение отдельных кадров
☺ Выделение в видеопотоке video- и audio-компонентов
☺ Ускорение или замедление воспроизведения
☹ Отсутствие эквалайзера

VCDCUTTER 4.03 (SHAREWARE, $39,95)

Разработчик
Jiao System
Web-сайт
vcdcutter.yeah.net
Размер загружаемого файла
1,3 MB

77/100

Благодаря своим поистине огромным возможностям при более чем скромных размерах инсталляционного архива, это приложение, созданное россиянином Александром Милуковым, в короткие сроки смогло завоевать заслуженную популярность как у нас, так и за рубежом, о чем свидетельствуют высказывания признанных авторитетов масс-медиа, приведенные на сайте.

AVIedit – это превосходный редактор для работы с AVI-файлами. Быть может, его интерфейс покажется новичку довольно сложным, но, я надеюсь, вы сумеете быстро освоить основные приемы работы с этой программой. Овчинка выделки стоит! AVIedit, например, позволяет, что называется, «в одно касание» выполнять такие сложные операции, как наложение видеоэффектов (более 30 видов), восстановление цветов, уменьшение видеопомех.

С помощью данной программы вы сможете преобразовывать серии файлов в форматах BMP, JPEG или TARGA в AVI-фильм; обходить двухгигабайтовый предел для AVI-файлов; разбивать большие клипы на отдельные фрагменты и, наоборот, собирать в единый видеоряд разрозненные сюжеты. Приложение позволяет использовать дополнения к Adobe Photoshop; осуществлять предварительный просмотр клипов с контролем яркости и контрастности; выполнять захват отдельных кадров, а также целых видеофрагментов с автоматическим сохранением; напрямую вводить изображения с устройств, использующих TWAIN-модуль (сканеров, цифровых камер и др.); вырезать, копировать и вставлять любые отдельные кадры или AVI-фрагменты; сжимать видеофайлы для дальнейшего их использования на Web-страницах; экспортировать AVI-файлы в animated GIF и обратно.

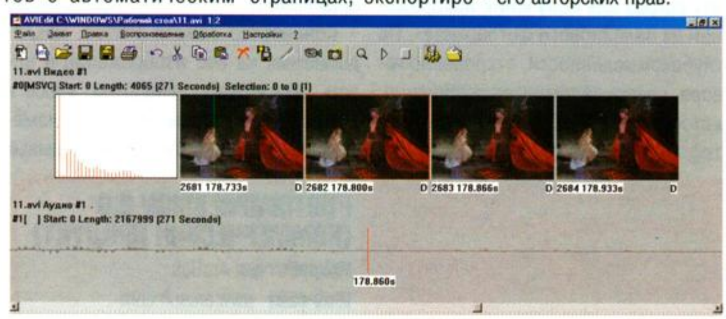
Кроме того, AVIedit способен добавлять, удалять или рекомпрессировать аудиотреки в клипе; создавать титры; сохранять в видеофайле дополнительную информацию о создателе клипа, обеспечивая тем самым защиту его авторских прав.

☺ Способность обходить ограничение в 2 GB для AVI-файлов
☺ Ввод изображений через TWAIN-модуль
☺ Адаптация видеофрагментов для размещения их в Internet
☺ Возможность использования модулей Photoshop
☹ Сложность интерфейса

AVIEDIT 2.9 (SHAREWARE, $20)

Разработчик
Александр Милуков
Web-сайт
www.am-soft.ru/aviedit.html
Размер загружаемого файла
0,4 MB

86/100



AVIedit обладает двумя чертами, которые традиционно нравятся профессионалам, – компактностью и богатством функций

Фоторедакторы для дома

Сергей Светличный

Существует масса программ для редактирования фотографий в домашних условиях. Да, они уступают профессиональным пакетам по функциональным возможностям, однако гораздо проще в использовании, и к тому же «заточены» под специфические нужды домашнего применения. С двумя такими программными продуктами мы и собираемся вас сегодня познакомить.



Легким движением руки главный редактор превращается...

Этот редактор более традиционен и похож на большинство аналогичных продуктов, предназначенных для домашнего использования. Большие красивые кнопки, стилизованное под модный плоский экран окошко с уменьшенным изображением открытой картинки, пошаговая реализация работы с изображением, детальная справочная система с подробным описанием всех окон, кнопок, меню и т. п. – в общем, все сделано для того, чтобы пользователю было «сухо и комфортно».

Первым шагом является, естественно, загрузка в редактор фотографии (и ему, между прочим, посвящено целых пять страниц мануала) – можно либо просто открыть сохраненный на диске файл, либо получить изображение со сканера или фотокамеры, либо загрузить из Internet со специального сайта www.photoisland.com. Последний пункт, вернее, его описание в мануале, меня очень сильно озадачило. Сказано там буквально следующее: «Эта опция недоступна во всех релизах PhotoImpression. Используйте эту опцию для получения изображений из онлайнового фотоархива». По глубокомысленности, откровенно говоря, слегка напоминает сообщение, которое мне на днях выдал компьютер при загрузке: «Keyboard not present. Press F1 to continue» («Клавиатура отсутствует. Нажмите F1 для продолжения»). Замечу, что авторы справочной системы на самом деле возводят напраслину на разработчиков программы – предварительно выложенная на указанный выше сайт картинка (для этого необходимо пройти бесплатную регистрацию) была без проблем загружена на компьютер с помощью пункта Online Services.

Следующим шагом, естественно, будет пункт Edit, который, несмотря на всю «домашность» редактора, позволяет, тем не менее, работать с выделением и слоями (надо сказать, что достаточно большое число виденных мной программ подобного рода с этими функциями знакомы не были). Кроме того, в подразделе Retouch находятся стандартные «точечные» инструменты редактирования (т. е. применяемые не ко всему изображению, а лишь к некоторой его части), вроде ластика, карандаша, устранения эффекта «красных глаз», изменения яркости/контрастности, различных типов заливки, клонирования части изображения и т. п.

Количество спецэффектов, накладываемых на все изображение в целом, достаточно стандартно: здесь и повышение четкости/размытие, изменение интенсивности светлых, темных и средних по тональности участков, а также всякая экзотика: выдавливание (emboss) – как черно-белое, так и цветное, натягивание картинки на различные геометрические фигуры (цилиндр, сфера и т. д.), закручивание изображения в спираль, стилизация под «рукотворные» картины и еще много других, которые, хоть и выглядят очень эффектно, обычно практического применения не находят.



Стильный интерфейс PhotoImpression на деле оказывается достаточно удобным в работе

Полученный шедевр можно тут же «вклеить» в рамку или же создать на его основе поздравительную открытку либо календарь. Больше всего мне, честно говоря, понравилась возможность вставить свою физиономию, скажем, в стодолларовую купюру, фотографию какого-нибудь бедуина или же в плакат «самой эффектной женщины».

Окончательный результат ваших трудов можно просто сохранить в файл, загрузить на сайт www.photoisland.com либо переслать по электронной почте – причем в последнем случае PhotoImpression предложит на выбор три разных варианта сохранения картинки, подсчитает ее размер, и даже прикинет время, которое понадобится на ее отправку для разных пропускных каналов, – должен сказать, очень удобно.

И последний пункт – печать. Здесь все стандартно, так что и говорить особо не о чем.

В общем, PhotoImpression – достаточно стандартный фоторедактор с симпатичным интерфейсом и полезными функциями, который вполне может заменить домашнему пользователю большой профессиональный графический пакет.

- ☺ **Стильный интерфейс**
- ☺ **Взаимодействие с онлайновой службой**
- ☹ **Бесплатной версии нет**



PHOTOIMPRESSION 3.0 (КОММЕРЧЕСКИЙ ПРОДУКТ)

Разработчик ArcSoft

Web-сайт www.arcsoft.com

82/100

Честно говоря, на полноценный «графический редактор» PhotoGenetics «не тянет»: по сути, это небольшая, но весьма полезная утилита для обработки фотографий, полученных с помощью цифровой фотокамеры, и ничего более.

Основная идея программы: пользователь может вообще ничего не знать о редактировании фотографий, однако с задачей получения конфетки из... хм, сырого полуфабриката справится на «отлично».

Главная функция по оптимизации изображения именуется весьма претенциозно: «Эволюция изображения», или ImageOp. Как говорится в справочной системе, это название происходит от революционной технологии, примененной в PhotoGenetics, которая основана на использовании «эволюционных стратегий» и «генетических алгоритмов». М-да, лучше бы они не объясняли...

Если же изъясняться попроще, то этот графический редактор, оценивая исходное изображение, генерирует различные его вариации путем изменения таких характеристик, как яркость, контрастность, цветовая температура и т. д., после чего пользователь выбирает наилучший, с его точки зрения, вариант, и все начинается сначала – до тех пор, пока на выходе не получится идеальная картинка (замечу, что проделанный «путь» можно сохранить как пользовательский «генотип» и впоследствии применять его на аналогичных по качеству изображениях). Казалось бы, ничего особо оригинального и тем более революционного в таком подходе нет, однако вся соль в том, что пресловутая технология ImageOp совершенно непонятным образом, в справочной системе не описанном, ухитряется сама определить, в каком направлении следует «эволюционировать» фотографию для получения наилучшего результата. Во всяком случае, фото весьма сомнительного качества, сделанное допотопной цифровой «мыльницей», PhotoGenetics буквально в одно касание, безо всякого участия с моей стороны улучшил на порядок.

«Эволюционная стратегия» в действии: «генотип» фотографии меняется прямо на глазах

Еще одной очень полезной функцией является Dewarp – с ее помощью можно исправлять дефекты изображения, сделанного с близкого расстояния широкоугольным объективом (эффект «рыбьего глаза», который в гипертрофированной форме можно наблюдать в дверной «глазок»). В программе есть установки («генотипы») для 12 различных фотокамер, кроме того, поставляемый отдельно модуль Dewarp Evolution позволяет создавать свои собственные «генотипы».

Кроме того, имеются стандартные функции, вроде удаления эффекта «красных глаз», изменения цветовой температуры и т. д.

☺ Очень простой в освоении
☺ Хорошо справляется с улучшением цифровых фотографий
☹ Невзрачный внешний вид
☹ Малое количество функций

PHOTOGENETICS 2.0 (30-ДНЕВНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ)

Разработчик Qbeo

Web-сайт www.qbeo.com

86/100

Все, что вы хотели знать о хакерах, но боял...

Александр Москалюк

С телевизионных экранов и газетных страниц на рядового обывателя сегодня все чаще «вываливаются» сенсационные новости о компьютерных преступлениях. Известия о массовых DoS-атаках, взломе компьютерных систем финансовых организаций и государственных структур уже перестали быть чем-то из разряда экзотики даже для человека, не имеющего ничего общего с компьютерной индустрией. Слово «хакер» постепенно входит в лексикон каждого, и сегодня мы употребляем его, даже не задумываясь о первоначальном значении этого понятия.

КТО ТАКИЕ ХАКЕРЫ?

Если раньше можно было говорить о том, что основную массу хакеров составляют тинейджеры, то сейчас очевидно, что те, кто были хакерами в шестидесятых, сегодня уже успешно получают пенсионное пособие, и поэтому образ длинноволосого подростка с сигаретой в зубах не является точным отображением представителя данного сообщества. Хакеры от нормальных людей чаще всего отличаются неким интуитивным пониманием многих процессов, проходящих внутри компьютера, а также отсутствием какого бы то ни было страха перед неизвестным.

Именно поэтому интересно наблюдать за попытками некоторых пользователей Сети обучиться хакерскому искусству, где основным шагом считается написание краткой просьбы с призывом помочь в соответствующую конференцию Usenet. Основное отличие хакера от пользователя состоит в том, что в большинстве случаев хакер всего добивается сам и получает удовольствие от процесса самообучения. Книги на тему компьютерной безопасности и пособия «для чайников» тут не помогут, если их рассматривать как основной источник знаний. Для хакеров также характерно особое мировоззрение, где каждая проблема (будь то замена фильтра в кофеварке или новая система безопасности на университетском сервере) представляет собой не проблему в привычном смысле этого слова, а еще одну возможность использовать серое вещество и решить поставленную задачу оригинальным способом.

Если же поверить в то, что хакеры тоже являются обычными людьми, то классики данной субкультуры предлагают следующее описание обычного представителя этого сообщества.

Общий вид. Хакеры чаще всего не злоупотребляют высококалорийной пищей и поэтому всю жизнь остаются худыми и долговязыми. Загар – чрезвычайно редкое явление для хакера. Длин-

кто такие хакеры?

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

Хакер в представлении читателя таблоидов и зрителя телевизионных каналов является молодым преступником с присущей ему агрессивностью и непонятным желанием крушить и уничтожать. Хакеры ломают системы защиты, присваивают себе миллионные суммы, занимаются кибервойнами и взламывают серверы, оставляя на них свой след. В таких условиях мало кто признает себя хакером, хотя еще несколько лет назад под этим словом подразумевалось нечто совершенно иное.

Английский глагол to hack переводится как «рубить, резать». Истоки хакерской культуры восходят не к последнему десятилетию и даже не к восьмидесятым. Стивен Леви (Steven Levy), автор одной из самых известных монографий о хакерах, годом зарождения хакерской культуры называет 1961. Именно тогда Массачусетский технологический институт, сегодня, наверное, известный всему миру, приобрел первую «думающую машину» PDP-1. Слово hack тогда относилось к набору линий кода, которые делали чудо – заставляли компьютер задействовать свои ресурсы и выдать требуемый результат.

С развитием сетевых технологий и появлением сети ARPANet (которая являлась прообразом сегодняшней Internet) число высококвалифицированных программистов и операторов компьютерных терминалов росло. Некоторые из них шли в данную область из-за возможности карьерного роста или относительно высокого заработка, хотя большинство компьютерных энтузиастов в середине семидесятых занималось информационными технологиями для собственного интереса и некоего внутреннего влечения к компьютерам. Именно тогда понятие «хакер» прочно вошло в обиход, причем противостояния «хакер»–«домашний пользователь» еще не существовало, поскольку позволить себе компьютеры могли только крупные исследовательские корпорации, государственные учреждения и университеты, так что в то время самого понятия «домашний пользователь» просто не было.

Именно колледжи и университеты стали «рассадником» хакерской культуры. Такие заведения, как Массачусетский технологический институт, Университет Карнеги–Меллон и Стэнфорд привлекали к себе все больше заинтересованных студентов, и вскоре лаборатории, исследующие проблемы искусственного интеллекта, перестали быть достоянием MIT. Именно существование ARPANet позволило энтузиастам-одиночкам объединиться и, по сути, создать свой собственный мир, где ценились не внешний вид и количество нолей на банковском счету, а ум и проницательность, способность мыслить и анализировать, любовь к своему занятию, желание стать первооткрывателем и неиссякаемый энтузиазм.

КРИМИНАЛ

ах

ись спросить

Кевин Митник

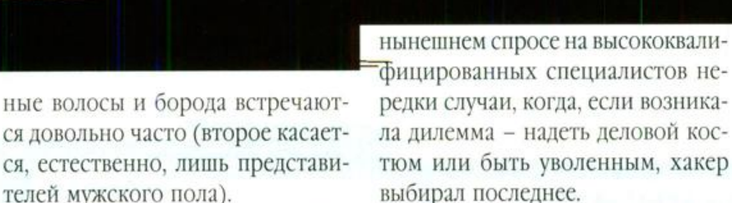
Если бы в мире проводился хакерский конкурс, то Кевин Митник (Kevin Mitnick) был бы приглашен на него в качестве председателя жюри. Пожалуй, самое известное имя, которое у широкой публики ассоциируется со словом «хакер», принадлежит именно Кевину.

Подросток (сегодня ему, правда, уже за тридцать) отличался своими незаурядными способностями к самообразованию, а также необычайной агрессивностью в технологическом плане. Друзья этого некогда упитанного хмурого парня вспоминают некий жестокий порыв Митника, когда группа студентов подрабатывала продажей «блюбоксов» – устройств, которые имитировали сигнал телефонной станции и позволяли беспрепятственно пользоваться ее услугами для звонков в любую страну мира за чей угодно счет. Если для большинства студентов телефонный фрикинг (phreaking) был одним из способов заработка (на блюбоксах делали свои первые деньги Возняк и Джобс, впоследствии основавшие Apple Computer), то Митнику всегда больше нравилось бесшабашное баловство, когда на чужие кредитные счета уходили астрономические суммы за телефонные переговоры, все звонки в справочную службу телефонной компании перенаправлялись на домашний телефон Митника, а из компьютеров компании Digital Equipment на жесткий диск Митника ложилась новейшая операционная система, засекреченная даже для большинства сотрудников, не говоря уж о широкой публике. В 1988 году друг и «соратник» Митника сдал его ФБР, на укоризненный взгляд Кевина ответив: «Ты представляешь угрозу для общества».

После года заключения Митника выпустили на свободу, однако странные вещи продолжались. Со счета судьи, приговорившего Митника к строгому содержанию, начали сниматься суммы, о которых судья узнавал только лишь из банковского уведомления, у надзирателя по неизвестной телефонистам причине был отключен телефон, а в базе данных калифорнийского суда, где на картотеке числились все заключенные штата, стало на одного человека меньше.

В рождественскую ночь 1994 года Митник проник в компьютер Цутоми Шимомуры (Tsutomi Shumomura), известного в США специалиста по компьютерной безопасности и автора многих работ по предотвращению неавторизованных вторжений в компьютерные сети. Через месяц Митник активно использовал компьютеры общества Well, на которые перекачивались документы Шимомуры и номера кредитных карт, украденных с сервера одного из американских провайдеров. Именно тогда в дело включилось ФБР, а поскольку Шимомура представил Митника как угрозу правительственным компьютерным системам, то персоной хакера заинтересовалось и Национальное агентство безопасности США (NSA), основу которого составляют именно «люди в черном», занимающиеся делами государственной важности.

Сегодня Митник, отсидев в тюрьме около четырех лет, вышел на свободу с официальным запретом федеральных властей приближаться к компьютеру. Последние новости о Митнике включают и сообщение о том, что в ближайшем будущем он станет автором собственной колонки на сервере Contentville. Желающие узнать больше о крекере номер один могут ознакомиться с книгой Маркофа и Хефнера «Хакеры» (*www.hackzone.ru/underground/h_intro.html*).



ные волосы и борода встречаются довольно часто (второе касается, естественно, лишь представителей мужского пола).

Одежда. Очень редко хакеры похожи на существующий в кинематографе образ молодого человека в костюме, с короткой стрижкой и в очках (а-ля Matrix). Чаще всего футболки, джинсы и сандалии являются обязательными предметами гардероба каждого хакера, в них он предпочитает работать, ходить в университет, спать, смотреть телевизор, читать новости – словом, жить. У хакеров существует неприятие костюмов и галстуков, и при нынешнем спросе на высококвалифицированных специалистов нередки случаи, когда, если возникала дилемма – надеть деловой костюм или быть уволенным, хакер выбирал последнее.

Интересы (кроме компьютеров). Научная фантастика, логические игры (шахматы и пр.), музыка. Некоторые хакеры старшего поколения были весьма активными радиолюбителями, сегодня, пожалуй, предметом интереса в свободное время становятся карманные ПК и новые сотовые телефоны.

Спорт. Хакеры всеми силами избегают командные спортивные игры, и каждую попытку заставить их играть в баскетбол или футбол с ровесниками (чаще всего это навязывается родителями) рассматривают как смертельную пытку. Кроме того, хакеров довольно трудно уговорить смотреть телевизор, пусть даже в это время транслируется финал чемпионата мира по футболу или очередной день Олимпиады. Они предпочитают действовать, а не смотреть, как действуют другие. Чаще всего эти энтузиасты интересуются восточными единоборствами, особенно теми, которые проповедуют медитацию и исследование себя. Некоторые хакеры известны своим пристрастием к штанге, причем по той лишь причине, что скамью и штангу с блинами можно разместить в одной комнате с компьютером.

Образование. Чаще всего наиболее одаренные хакеры так никогда и не заканчивают вузов, а отдельные экземпляры при необходимости даже не могут похвастаться школьным аттестатом. Между тем как раз самоучки и люди без дипломов чаще всего приобретают больший авторитет именно благодаря своему желанию учиться и познавать новое. Если же ввиду определенных причин хакер оказывается в университете, то чаще всего предметом интереса становится информатика, физика, математика. Гуманитарии более склонны к философии и лингвистике.

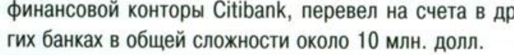
Предметы ненависти хакеров. Классики приводят здесь такой уникальный набор элементов окружающей среды, как деловые костюмы (которые уже упоминались раньше), бюрократические работники, продукты Microsoft, мэйнфреймы компании IBM, язык программирования Basic (а также те, кто замечен за частым употреблением этого языка), легкая музыка, человеческая тупость и некомпетентность, телевидение и все,

КРИМИНАЛ

Левин



История, о которой писало практически каждое российское издание, в принципе, довольно банальна. Более того, можно смело утверждать, что таких случаев происходит несколько десятков каждый год, вот только пострадавшие стороны чаще всего стараются держать подобную информацию в тайне. Петербургский математик Владимир Левин, взломав сеть известной финансовой конторы Citibank, перевел на счета в других банках в общей сложности около 10 млн. долл.



Те, кто знаком с делом Левина более подробно, говорят, что Левин сам ничего не взламывал, а просто купил сведения о «дырах» в безопасности Citibank у другого питерского профессионала под ником Megazoid. Неосторожно оставив информацию о себе на сервере, Левин стал объектом внимания американских спецслужб, и те в сотрудничестве с британской службой MI-5 находят в Лондоне русских, которые и приглашают Левина в туманный Альбион. В аэропорту питерский математик был арестован.

что связано с поп-культурой. С приходом объектно-ориентированного программирования ругательным словом в среде профессиональных программистов стало слово goto.

Еда. В основном экзотическая. Китайская и вьетнамская кухня приводят хакеров в состояние экстаза, некоторые предпочитают мексиканские блюда. Несмотря на стереотип «гамбургеры–пицца», хакеры чаще всего довольно требовательны к своему рациону, справедливо считая пищу источником энергии для мозга. Универсальным напитком считается пиво, во время интенсивной работы – кофе.

Расовая и половая принадлежность. В большинстве случаев говорим «хакер» – подразумеваем «лицо мужского пола», хотя женщины также играли в хакерском движении довольно значительную роль, и сегодня их число среди высококвалифицированных членов этого сообщества растет. В отличие от привычного стереотипа о дискриминации в других областях, хакеры-женщины из-за своей уникальности привлекают к себе большее внимание и уважение. Подавляющее большинство хакеров принадлежит к европеоидной и монголоидной расе, хотя сегодня представители азиатских рас получили некоторый перевес (ввиду высокого уровня эмиграции китайцев и японцев в США и Канаду), однако точной статистики, естественно, ожидать трудно. К тому же если говорить о мировом распределении хакеров, то Россия и Западная Европа, конечно же, делают свой значительный вклад в европеоидную «составляющую».

Вероисповедание. Как ни странно, но наименее широко представлена христианская религия – высокое число запретов, ограничений и своеобразный дидактический тон «документации» чаще всего заставляют хакеров обращаться к восточным религиям. Буддизм и дзэн являются наиболее популярными, хотя многие хакеры, в частности, признают себя атеистами или агностиками. Очень редко в данной культуре встречаются религии с высоким уровнем контроля, например мусульманство или мормонство. Многие хакеры предпочитают различные пародии на религии – киболологию и дискордианизм.

Наркотики. Несмотря на стойкий стереотип, согласно которому хакер представляется обывателю в виде длинноволосого человека с сигаретой, никотин не получил широкого распространения. Сигареты чаще всего используются для подавления стресса, хакеры же получают удовольствие от своей работы и от решения проблем, что стресса практически не вызывает. Алкоголь потребляется чаще всего в виде пива, а наиболее популярным наркотиком является кофеин, который используется для стимуляции мозга. Что касается «запретных плодов», то здесь преобладают легкие наркотики – самый известный анекдот гласит, что LSD и FreeBSD были изобретены в Беркли, и это не совпадение. Использование легких наркотиков и марихуаны нельзя назвать широко распространенным, однако в хакерском сообществе к этому относятся с большей толерантностью, нежели, скажем, в учебных заведениях или корпорациях. В начале 2001 года, по данным сайта Nua Internet Surveys (www.nua.ie/surveys/?f=VS&art_id=905356344&rel=true), число наркоманов в технологических компаниях достигло рекордных пределов.

Общение. Здесь, как и выше, приходится ломать привычные стереотипы. Показываемые по телевизору личности с проблемами дикции чаще всего хакерами не являются. Не секрет, что хакеры гораздо лучше изъясняются письменно, чем устно, однако владение несколькими языками программирования и структурное бинарное мышление делают мозг хакера весьма невосприимчивым к нарушению правил грамматики и общения. Самым известным тестом на хакерское мышление является вопрос «Вы будете чай или кофе?». В то время как чаще всего обыватель назовет желаемый напиток, хакер выдаст слово «да», которое означает его положительный ответ и подразумевающееся согласие выпить стакан чая или же чашку кофе. Неприемлемым также является двойное отрицание. На вопрос «Ты не видел новый фильм?» хакер, сходивший в кинотеатр, ответит «нет», подразумевая тот факт, что если отрицание уже было задано в вопросе, то положительным ответом на вопрос может стать только другое отрицание.

География. В США число хакеров в том или ином штате в основном зависит от количества находящихся в нем технических университетов. Лидерами по данному показателю являются Калифорния и Массачусетс, также довольно много хакеров живет в Северной Каролине. В мировом масштабе, несмотря на присутствие в хакерском сообществе значительного числа азиатов, ни Китай, ни Япония не отличаются крупными поселениями хакеров во многом из-за закрытости культуры. Что касается Европы, то тут лидируют в основном Западная Германия, Нидерланды и Россия. Хакеры довольно часто продолжают жить в городе, в котором находится их университет. Во времена, когда доступ в Internet стоил немалых денег, многие американские хакеры привлекали к себе внимание дипломом о втором образовании – они заново поступали в университет только для получения бесплатного доступа к лабораториям и компьютерам.

Сексуальная жизнь. Если она у хакера есть, то чаще всего представляет собой ту же либеральность и свободу, как и все остальное в этой культуре, – например, гомосексуализм в хакерском мире встречается гораздо чаще, чем обычно. Так, исследования, проведенные в 2000 году, показывают, что сегодня американские города,

КРИМИНАЛ

Хельсингиус

Мало известный в криминальном плане Йохан Хельсингиус (Johan Helsingius) на свои собственные средства содержал один из самых популярных анонимных римейлеров в Internet – Penet.Fi. Интересно, что, по признанию Хельсингиуса, сам он никогда не прибегал к услугам анонимного почтальона. Весь сервис работал на компьютере с 486-м процессором и жестким диском объемом 200 MB. Хельсингиус вынужден был закрыть свой сервер после того, как сайентологи заявили, что анонимный римейлер Хельсингиуса используется для публикации «секретов» сайентологической церкви. Британская газета «Observer» также обвинила Хельсингиуса в распространении, точнее, в соучастии и помощи при распространении детской порнографии в Сети.

считающиеся центрами high-tech-индустрии, опережают другие города по количеству представителей сексуальных меньшинств. Наряду с этим тот же самый либерализм, присущий хакерской культуре, позволяет относиться к данному явлению весьма толерантно. Представители же «большинства» чаще, чем остальные граждане, предпочитают свободные браки, где партнеров не связывают узы церкви или штамп в паспорте.

Животные. Из «стандартного набора» домашних любимцев хакеры выбирают кошек. Поведение кошачьих и их образ жизни во многом напоминают стиль существования самих хакеров, кроме того, они уважают относительную независимость и самостоятельность, демонстрируемую котами, в отличие от раболепства собак. Рыбки, хомячки и черепахи не приобрели особой популярности в хакерском мире. Иногда в доме хакера можно встретить клетку с ручными мышами, чаще всего это дань произведению Дугласа Адамса (Douglas Adams) «Путеводитель по Галактике для путешествующих автостопом» (A Hitchhiker's Guide to the Galaxy), где по сюжету заказчиками изготовления планеты Земля во вселенской мастерской являются именно мыши.

Человеческие качества. Чаще всего хакеры отличаются от остальных высоким уровнем интеллекта, интересом ко всему новому и способностью мыслить абстрактно, не поддаваясь эмоциям. У хакеров-подростков редко бывают друзья, во многом они сохраняют индивидуальность и предпочитают общаться с себе подобными. Хакеры также довольно редко «зацикливаются» на одних только компьютерах, большинство из них могут быть интересными собеседниками на другие темы, однако не стоит ожидать от хакера знания современной политической ситуации в стране и мнения о последних тенденциях в мире высокой моды. Ход мышления хакеров чаще всего является «бинарным» – люди и события делятся на «плохих» и «хороших», если же какое-то явление не поддается такому делению, то оно разбивается на несколько составных частей, каждая из которых затем окрашивается в белый или черный цвет.

Негативные качества. Хакеры иногда бывают грубыми и нетерпимыми к собеседникам, находящимся ниже их по уровню интеллектуального развития. Хакеры, представляющие собой верх организованности и логичности в виртуальном мире, зачастую просто неприспособлены к жизни в привычной обстановке – их постели чаще всего не застелены, счета не оплачены, а посуда не вымыта. Зачатки аутизма и синдрома дефицита внимания (ADD) также нередки, хотя хакеры с упорством игнорируют все медицинские исследования по этому поводу.

ПРИНЦИПЫ КУЛЬТУРЫ

Любой культ или религия базируется на некоем своде принципов, которые определяют нормы поведения, а также наборе правил, позволяющих отличить «плохое» от «хорошего». Хакерское сообщество не является исключением, и с самого начала его существования сформировалась определенная этика, а спустя некоторое время все в том же Массачусетском технологическом институте на

Йохансен

Шестнадцатилетний Йон Йохансен (Jon Johansen), гражданин Финляндии, был арестован в начале прошлого года как автор крека к шифру CSS, предназначенному для использования в видеодисках DVD. Над его взломом работала крекерская группа MoRE (Masters of Reverse Engineering), однако именно Йохансену удалось разобраться с алгоритмом шифрования и написать соответствующую утилиту DeCSS для операционной системы Linux.

Нью-Йоркский суд летом прошлого года вынес несколько постановлений о запретах на гиперссылки на исходный код DeCSS. Пока что дальнейшее развитие событий остается под вопросом, хотя ассоциация кинопродюсеров США однозначно решила отказаться от формата CSS.

КРИМИНАЛ Mafiaboy



Зима 2000 года принесла Internet-компаниям новые заботы: в виртуальном мире начали все чаще проходить массированные атаки Denial-of-Service. Седьмого февраля прошлого года крупнейшие сайты Сети, в числе которых были Yahoo.com, eBay.com и Amazon.com, испытали небывалый наплыв «посетителей», причем подобные массированные атаки «вешали» сайты на весьма долгое время. Возможность проведения такой грубой, но в то же время весьма эффективной атаки заставила сетевую общественность говорить о несовершенстве сегодняшних технологий передачи данных.

Два месяца спустя в Монреале канадские и американские власти арестовали 15-летнего компьютерного любителя, в Сети более известного под кличкой Mafiaboy. После допросов и расследования тинейджер был обвинен в нанесении умышленного ущерба сайтам Yahoo.com, eBay.com и CNN.com.

свет появился документ Hacker Ethic, который является своеобразной декларацией намерений и идеологии этой субкультуры.

Все познается в действии. Чтобы узнать, как работает некий аппарат, нужно его разобрать на части; чтобы понять принципы работы программы, нужно ею воспользоваться; чтобы выяснить, почему операционная система производит именно такие действия, нужно заглянуть в ее исходный код.

Вся информация должна быть бесплатной. Идея цифрового коммунизма получила широкое распространение с развитием Internet. Информация является наиболее эффективной тогда, когда ее распространение не ограничено никем и ничем. Этим и объясняется патологическая нелюбовь хакеров к коммерческим софтверным компаниям, правительству и бюрократам. Если в какой-то элемент системы нельзя заглянуть, то в случае его краха может рухнуть вся система, вследствие чего подробная информация о ней и ее исходный код должны свободно распространяться.

Главное – способности, а не внешние факторы. Питеру Дойчу (Peter Deutsch) было всего двенадцать лет, когда он присоединился к группе энтузиастов, писавших программы для TX-0, – компьютера, подаренного MIT военной лабораторией. Возраст Дойча, конечно же, вызвал удивление в академических кругах Массачусетского технологического института, однако в хакерском сообществе персона Дойча занимала достойное место именно ввиду невероятных мыслительных способностей молодого программиста.

Не доверяй властям – децентрализуй все. Internet, пожалуй, является наиболее точным примером хакерской философии. В отличие от популярных фантастических фильмов, где злодеи всяческими способами и ухищрениями пытаются завладеть «центром Вселенной», «главным компьютером» и еще рядом всевозможных объектов, хакерская культура предусматривает децентрализацию и автономию. Именно поэтому большинство представителей данного «этноса» весьма негативно относится к государственному аппарату, бюрократии, границам и ограничениям.

Программирование – это искусство. Безусловно, научить сегодня программированию можно кого угодно. Если кандидат в программисты обладает высокими интеллектуальными способностями, то он подбирает довольно трудный, но мощный язык. Те, кто программированию хотел бы уделять меньше времени, выбирают язык более высокого уровня. В хакерской же культуре красиво написанный код или логически оригинальная программа являются предметами искусства и даже объектами поклонения.

Не бывает неразрешимых проблем, бывает много работы. Хакеры верят и интуитивно знают, что любая проблема может быть решена написанием кода, причем чем сложнее выглядит проблема, тем больше строк кода она требует. Классический случай, являющийся примером данного постулата, связывают с именем Роберта Вагнера (Robert Wagner). Когда на уроке математики в MIT профессор дал домашнее задание, решить которое нужно было на калькуляторе, Вагнер... начал писать код для создания калькулятора. В то время о подобной идее нельзя было и мечтать, поскольку машинное время стоило дорого, а компьютеров было немного, однако программа Вагнера, которой он дал ироничное имя Expensive Desk Calculator, решила задание, данное в классе. Что, заметим, не помешало профессору поставить Вагнеру «ноль», поскольку «в процессе работы использовался компьютер, а не калькулятор». Вагнер не стал объяснять профессору принципы идеологии и описывать возможности синергетики вычислительных устройств.

HACKERZ OR CRACKERZ?

Именно наличие уникальной культуры, направленной на создание и развитие, а не на разрушение и уничтожение, позволяет отличить хакерскую культуру от той, которую описывают средства массовой информации. Различие терминов «хакер» и «крекер» фундаментально, хотя внешне представители обоих течений занимаются одними и теми же действиями. Хакер взламывает сеть для того, чтобы обнаружить дыру в защите и участвовать в разработке более совершенной системы. Крекер взламывает сеть для получения важных документов или для того, чтобы самоутвердиться, оставив свой след на сервере.

Зловредные программы, написанные хакером (и вирусы в том числе), несут образовательную ценность и распространяются с предупреждением о нежелательности использования данного кода в других целях. Код же, который пишет крекер, чаще всего имеет разрушительный характер и ставит целью получение ценной информации, за которую нередко платит третья сторона.

Хакеры в большинстве своем мастера-одиночки, оттачивающие свое искусство программирования и получающие от этого внутреннее удовольствие, в то время как крекеры имеют тенденцию собираться в мелкие группы и команды и попросту заниматься компьютерным воровством и разбоем. Хакеры считают крекеров тупиковой ветвью в эволюции человечества.

СЕГОДНЯ

Компьютерный терроризм в последнее время приобретает все большие масштабы, и свидетельством тому – прошлогодний разгул таких вирусов и «червей», как Love Bug и Matrix. Сегодня о хакерских историях пишут только в случае громких дел или резонансных судебных процессов, однако сведения об огромной работе, выполняемой ими в сфере промышленного шпионажа и государственной разведки, по известным причинам не доступны для прессы. Ресурсов, посвященных компьютерным атакам в Сети, сегодня, наверное, больше, чем сайтов по компьютерной безопасности, но это как раз хорошо – чем больше специалист узнает о технике взлома, тем больше опыта он получает по технике защиты. А закончить этот материал хотелось бы словами Джона Мура (John Moore): «Тот, кто в молодости не занимался хакингом на ассемблере, не имеет сердца. Тот, кто занимается этим, будучи взрослым, не имеет головы». ■

КРИМИНАЛ Maxus



В начале прошлого года неизвестный российский (по некоторым источникам, прибалтийский) крекер взломал базу данных популярного электронного магазина CD Universe и загрузил на свой жесткий диск информацию о кредитных картах покупателей музыкального сайта. Потребовав у CD Universe выкуп в размере 100 тыс. долл. США и получив отказ, Maxus выложил информацию о 25 тыс. кредитных карт на сайт в Сети.

Что в имени тебе моем, или Кто не успел, тот опоздал

У моего брата необычная профессия, он находит вещи раньше, чем люди успевают их потерять.
Фрэнк Карсон

Александр Птица

Как вы яхту назовете, так она и поплывет. Эту прописную истину вдоль и поперек цитируют в сетевых и печатных изданиях, рассуждая о том, насколько важен не только в е-бизнесе, но и в некоммерческом Internet вопрос сетевого имени Web-ресурса. Даже исходя из соображений «запоминаемости» *www.vasyapupkin.com* намного привлекательнее, чем что-нибудь типа *www.somehosting.com/somewhere/sometimes/somehow/~vasyapupkin/*. Как известно, адрес сайта во Всемирной Паутине крепко-накрепко связан с понятием «домен» (см. «Internet-лексикон. Часть I», «Домашний ПК», № 7, 2000). А значит, для того чтобы имя действительно «ласкало слух», хозяин сайта должен позаботиться о регистрации соответствующего домена.

Итак, решение о создании сайта вашего предприятия, уже обладающего звучной «раскрученной» торговой маркой (назовем ее, к примеру, Brand), принято. Осталось зарегистрировать домен, благо, сервисов, предоставляющих такую услугу, хоть пруд пруди. Но для начала все регистраторы предлагают проверить, существует ли «в природе» выбранный вами домен, и тогда уже в случае его отсутствия принимают заявку на регистрацию.

Вы вбиваете в поле формочки желанный *brand.com* и... о ужас! Оказывается, какой-то неизвестный злоумышленник подсуетился раньше вас и захватил в свою полную собственность то, что, по вашему суждению, не должно ему принадлежать. А через недельку в своем почтовом ящике обнаруживаете весточку от того самого злодея с предложением выкупить у него «вкусный» адрес за кругленькую сумму.

Этот своеобразный вид Internet-«бизнеса» нарекли «киберсквоттингом» (cybersquatting), по аналогии с термином для обозначения незаконных действий по захвату земель.

Остроумные россияне из агентства «Алгоритм» подобрали более смачное словечко, назвав любителей поживиться на продаже удачных сетевых имен простенько и со вкусом – «хапперы». Кстати, к числу привлекательных для хапперских сделок доменов относятся не только названия раскрученных торговых марок известных на весь мир компаний, но и многие характерные слова вроде cinema или drugs.

«Хапперство» как явление, с которым следует считаться, возникло тогда, когда за регистрацию сетевых доменов начали взымать плату. Ведь до 1995 г. имена в зонах .com, .net, .org и т. п. не стоили ни копейки, но и на заре развития Internet случались истории с их перепродажей. А примерно с 1997 г. количество и масштабы сделок просто стали потрясать воображение. Абсолютный рекорд на сегодняшний день удерживает сделка по приобретению домена Business.com корпорацией Ecompanies, совершенная в ноябре 1999 г. Выложенная сумма выражается астро-

ЧТО ТАКОЕ КИБЕРСКВОТТИНГ?

Источник – *www.webopedia.com.*
Киберсквоттинг – акт регистрации популяроего Internet-адреса, обычно названия компании, с целью продажи его законному владельцу.

Сенатор-республиканец от штата Мичиган Спенсер Эбрахам внес в Конгресс США проект Anti-Cybersquatting Consumer Protection Act. В случае его утверждения нарушителям будет грозить штраф на сумму до 300 тыс. долл.



Хотя процесс принятия законодательства по киберсквоттингу еще не завершен, большинство судебных исков в США по делам о захвате доменов решаются не в пользу киберсквоттеров.

Доменное имя	Дата продажи	Цена, $
Business.com	Ноябрь 1999	7 500 000
AltaVista.com	Июль 1999	3 250 000
Loans.com	Январь 2000	3 000 000
Wines.com	Сентябрь 1999	3 000 000
Autos.com	Декабрь 1999	2 200 000
Express.com	Декабрь 1999	2 000 000
WallStreet.com	Апрель 1999	1 030 000
eFlowers.com	Февраль 1999	1 000 000
Forsalebyowner.com	Январь 2000	835 000
Drugs.com	Август 1999	823 456
Cinema.com	Февраль 2000	700 000

номической цифрой в семь с половиной миллионов долларов.

Из историй, связанных с IT-компаниями, всегда вспоминается AltaVista. Старожилы Сети, наверное, еще не забыли, что до середины 1999 г. для того, чтобы попасть на знаменитый поисковик AltaVista, принадлежавший компании Digital, приходилось набирать длинноватый адрес *altavista.digital.com*. После того как Digital со всеми потрохами перешла в собственность Compaq, новые владельцы «Альтависты» порешили, что пришла пора и адрес привести в божеский вид, и ради отсечения одного-единственного слова расстались с 3,5 миллионами долларов. Чтобы подробнее узнать о самых крупных сделках по перепродаже доменных имен, загляните в таблицу.

Теперь я вам предложу любопытный эксперимент. Наберите в адресной строке своего броузера один из адресочков – *www.nalogi.ru*, *www.zoloto.ru*, *www.bankomat.ru* или любой другой из собранных на странице *adresa.ru/spisok/*, и, о чудо, всякий раз вы будете попадать в одно и то же место, и этой универсальной «станцией назначения» окажется *adresa.ru* – онлайновая штаб-квартира одной из российских хапперских «контор» под звучным, но, в отличие от предлагаемых доменов, очень длинным названием «ООО Информационно-аналитический центр отраслевых доменов и сайтов интернет».

Однако список *adresa.ru* практически не содержит названий крупных компаний и имен отдельных знаменитостей. Он может вызвать интерес у тех стремящихся в Сеть предпринимателей, которые имеют желание заявить о своей компании и своем бизнесе в Сети с помощью не столько имени фирмы, сколько характера предоставляемых ею товаров и услуг. Именно на такую категорию потенциальных «клиентов» и направлены многочисленные предложения доменов типа *www.bizbuteria.ru*, *www.videofilm.ru* или *www.mazut.ru*

Тема «нового русского киберсквоттинга» прошлым летом стала одной из излюбленных на страницах сетевых изданий, посвященных e-бизнесу.

Как и везде, в российской хапперской «тусовке» есть свои рекордсмены. Частенько они прикрываются благозвучными наименованиями своих фирм. Так, на счету Максима Шингарева и его одиозного предприятия «Арбитражсудправо» – порядка 1200 доменов (данные на ноябрь 2000 г.). Надо сказать, что известен по меньшей мере один покупатель, выкупивший у этих виртуальных пиратов право на домен *rosbank.ru*. Нетрудно догадаться, что им стало финансовое учреждение, название которого фигурирует в доменном имени. Цену, конечно, нельзя сравнивать с 1,03 млн. долл., в свое время уплаченными за WallStreet.com, но двадцать тысяч – тоже цифра весьма и весьма солидная.

Обладателем самой большой российской коллекции доменных имен, привязанных к распространенным торговым маркам и названиям известных компаний, является некто Денис Гледенов (*den.ru*). В его «активах» числятся *www.pentium.ru*, *www.hewlett-packard.ru*, *www.bee-line.ru*, *www.vympelcom.ru*, и подобных «сокровищ» у Дениса не менее 350.

В российской юридической практике пока насчитывается три прецедента рассмотрения дел по искам к киберсквоттерам. Все они с большим шумом освещались в компьютерных и общеделовых СМИ, но я все-таки позволю себе напомнить о них.

Московское предприятие «Тандем-Ю» решило поживиться за счет знаменитых на весь мир «монстров» торговли по каталогам и быстренько зарегистрировало на себя домены *neckermann.ru*, *quelle.ru* и пр. Все «тузы» молча проглотили горькую пилюлю, только московское отделение «Квелле Акциенгезельшафт», созревшее для открытия своего русскоязычного виртуального офиса, затеяло судебную тяжбу. Но еще до обращения Quelle в суд, отвечая на требование добровольно отдать домен, содержащееся в официальном письме компании киберсквоттерам, «Тандем-Ю» запросила 60 тыс. долл. «отступных». Однако привыкшие считать деньги немцы отказались и обратились в судебные инстанции. Хотя суд решил дело в пользу законных владельцев торговой марки, с доменом *quelle.ru* и по сей день происходит что-то странное: по адресу *quelle.ru* «живет» одна-единственная страничка с изображением живописного водопада, надписью «Родниковые воды России» и биркой «Under Construction». Чудеса, да и только.

Еще одно дело разрешилось в пользу истца. Вы можете сами убедиться, что по адресу *www.mosfilm.ru*, бывшему предметом тяжбы между студией Web-дизайна ABV и крупнейшей российской киностудией, нынче находится Web-сайт, у которого на почетном месте расположена скульптура Веры Мухиной «Рабочий и колхозница», чье изображение открывало огромное количество советских фильмов. Все на своих местах.

Судебная волокита вокруг *kodak.ru* длится по сей день. Хотя в этом случае ситуация существенно отличается от традиционной, поскольку хозяин этого домена, предприниматель Александр Грундул, и не помышлял вытягивать деньги из Eastman Kodak Company. На сайте, созданном по адресу *www.kodak.ru*, он элементарно рекламировал собственную фирму, ее товары и услуги. Вы сможете себе представить, насколько имя ему помогало, если я сообщу, что предприятие Александра работало в сфере фотобизнеса. Первоначально дело выиграл ответчик, но последовали бесконечные апелляции, дополнительные рассмотрения, и окончательно его судьба еще не решена. В момент написания этой статьи *kodak.ru* просто-напросто был недоступен.

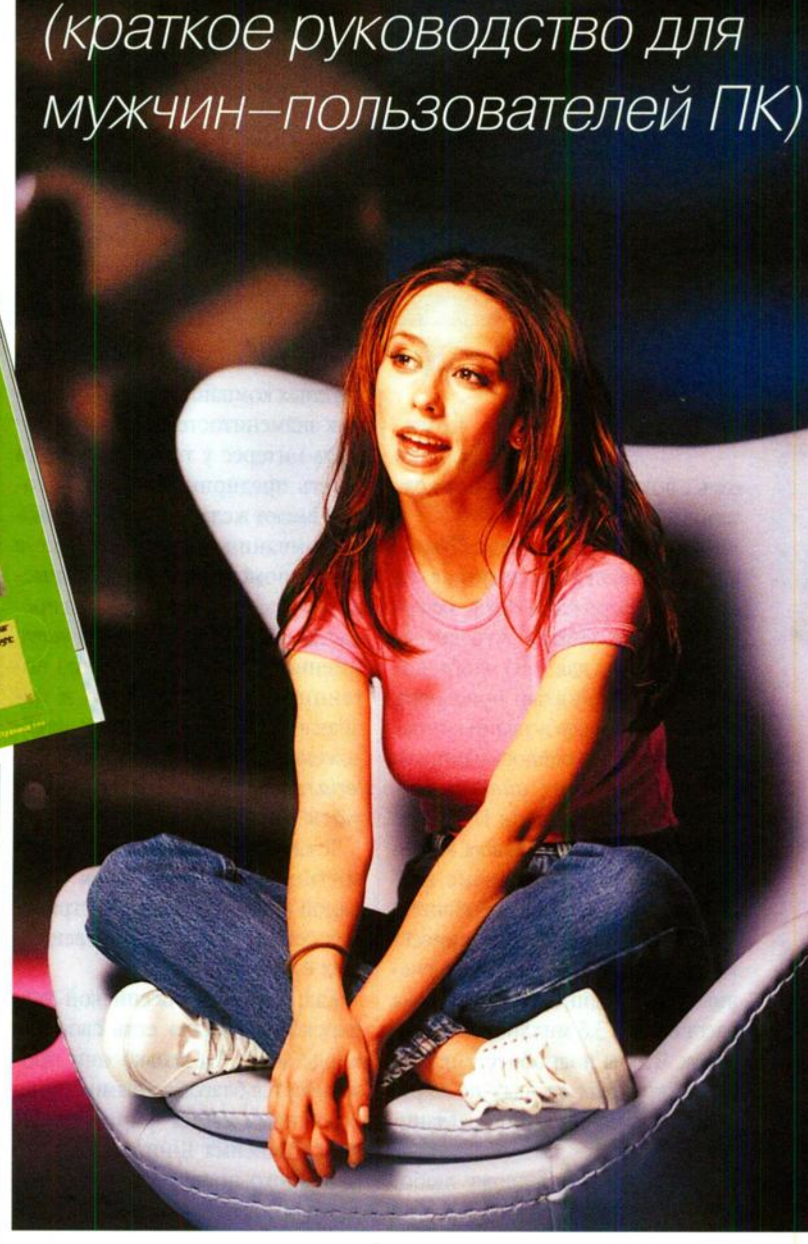
Да, тема хапперства очень увлекательна, и порой многие вещи воспринимаются как произведения членов «Клуба веселых и находчивых». В основном, они относятся к не столь уж противозаконной деятельности, а именно «тайпсквоттингу», то есть использованию имен, близких по написанию к URL сверхпосещаемых сайтов. В этих случаях могут преследоваться несколько целей – либо привлечение дополнительных посетителей к себе на сайт в надежде, что они будут возвращаться, либо элементарная накрутка счетчика посещений или повышение собственных доходов от показа рекламных баннеров. Попробуйте зайти на *www.yandeks.ru* (напомню, что настоящий Яndex, утверждающий «Найдется все!», откликается на имя *www.yandex.ru*). В результате ваш броузер продемонстрирует стартовую страничку онлайнового магазина MegaShop.Ru. Классическим же примером тайпсквоттинга является сайт *www.whitehouse.com* (истинный Web-сайт «Белого дома» находится по адресу *www.whitehouse.gov*).

Не удивляйтесь, что я ничего не сказал об украинском хапперстве. Признаюсь, искал сведения на этот счет совершенно честно, но, увы, так ни на что и не набрел. Видимо, будет, как обычно. И хорошее, и плохое приходит из Рунета в Украинскую Сеть примерно с двухгодичным опозданием. Так что и у нас, судя по всему, появятся «герои киберсквоттинга». ■

Советы по выбору подарка

Лилия Виноградова

(краткое руководство для мужчин–пользователей ПК)



Сложилось так, что у женщин есть праздник, история возникновения которого загадочна и полна неясностей. Злые языки связывают появление в календаре Международного женского дня с именем революционерки Клары Цеткин и утверждают, что якобы праздник этот феминистский и никакого отношения к весне и любви не имеет.

Что, собственно, произошло в тот далекий мартовский день в начале уже прошлого века и какое отношение это событие имеет к прекрасной половине человечества, теперь, пожалуй, и неважно. Важно другое – традиция дарить женщинам подарки в этот день укоренялась в сознании мужчин десятилетиями и теперь приносит свои приятные плоды. Стихийно возникающие робкие протесты мужского населения нашей страны неизменно пресекаются, и с приближением 8 Марта вопрос поиска подарка обостряется до предела.



Еще со времен известной истории с буридановым ослом проблема выбора считается одной из самых сложных задач. Это краткое руководство призвано помочь всем несчастным, мечущимся в предпраздничной лихорадке между традиционной веточкой заморских желтых цветов, флакончиком чего-то косметически ценного и кондитерскими изделиями сомнительной для женского организма полезности.

Рекомендации эти не претендуют на полноту охвата темы, носят достаточно частный характер и касаются только тех подарков, которые не должен делать мужчина–пользователь ПК женщине–пользователю ПК, при условии, что они давно знакомы и неоднократно работали с означенным ПК вместе или по отдельности. Советы сформулированы женщиной–пользователем ПК, и ее позиция может рассматриваться как общая для всех женщин-пользователей с достаточно высокой степенью достоверности в силу широко известной стереотипности женского мышления.

Итак, обо всем по порядку.

1. Прежде всего, не посылайте женщине-пользователю электронные открытки. Даже если, на ваш взгляд, открытка выглядит трогательной и нежной, это не значит, что она вызовет такие же чувства у вашего адресата. К тому же путь к сердцу женщины-пользователя не должен пролегать через сервер электронных открыток, как это может показаться сентиментальному и не вполне осведомленному о женских пристрастиях мужчине-пользователю.

2. Не дарите женщине-пользователю книг по программированию, в особенности это касается солидного подарочного издания «Искусство программирования» Дональда Кнута. Ведь женщины, как известно, не лучшие программисты и не стремятся забивать голову подобными глупостями. И хотя первой программисткой считается Августа Ада Лавлейс, такие случаи довольно редки и не могут относиться к типичным.

3. Не нужно дарить женщине-пользователю всевозможные компьютерные аксессуары. Опасность подобного подарка кроется в сложной последовательности крайне небла-

ССЫЛКИ НЕ ПО ТЕМЕ

Электронные открытки
www.ecard.ru, www.message.ru, cards.yandex.ru

Кое-что об «Искусстве программирования»
www.mistral.ru/content/8316.shtml

Информационный проект «Ада» о женщинах и вычислительной технике (для сомневающихся)
tap.mills.edu

В хозяйстве пригодится
www.microsoft.com

Как нести чепуху
www.yandex.ru/skazki/skazka27.html

гоприятных ассоциаций, непроизвольно возникающих в сознании женщины. Слово «аксессуар» мы, как правило, связываем с собственным гардеробом, а следовательно, любая попытка подарить аксессуар для компьютера может привести к приступам ревности различной степени интенсивности.

4. Не стоит оплачивать доступ в Internet по выделенному каналу – гораздо надежней, если доступ в Сеть будет медленным. Это позволит сделать пребывание в Internet скучным и неинтересным, избавит женщину-пользователя от всего ненужного, что в ней (Сети) имеется, и вернуть ее (женщину) в семью, к домашнему хозяйству – привычным и приятным заботам.

5. Ни в коем случае не дарите женщине-пользователю лицензионное программное обеспечение. Подобные подарки свидетельствуют только о расточительности или глуповатости дарителя – качества, бесспорно, милые и высоко ценимые женщинами, но не способствующие формированию романтического образа мужчины-пользователя.

6. Лишним и неуместным может оказаться апгрейд компьютера. Женщины вряд ли смогут оценить необходимость вложения немалых денежных средств в бесчувственное и совершенно бесполезное железо, даже если им часто приходится этим самым железом пользоваться.

7. Сомнительным подарком выглядит и периферийное оборудование. К чему, скажем, женщине-пользователю сканер или цифровая камера: чувство прекрасного свойственно в основном мужчинам-пользователям, и именно им могут пригодиться подобные приспособления для разработки дизайна какого-нибудь Web-сайта.

8. Не нужно самостоятельно изготовлять поздравительные обращения с помощью Microsoft PowerPoint, Microsoft FrontPage или других программных продуктов фирмы Microsoft. Это может быть воспринято как ламерство и сильно повредит вашему авторитету в глазах женщины-пользователя.

9. Не предлагайте в качестве подарка оплатить хостинг или поддержку доменного имени для Internet-ресурса, разработанного женщиной-пользователем. В условиях, когда бесплатных серверов хостинга развелось, как мартовской грязи, такой подарок может быть оценен как неадекватный вложенным в него денежным средствам.

10. Не дарите женщине-пользователю сетевое оборудование и не предлагайте объединить в локальную сеть ее ПК с вашим. В силу образности и непредсказуемости женского мышления это предложение может быть истолковано в самом широком смысле и привести к неожиданным для вас результатам.

11. Не посвящайте женщине-пользователю свои нетленные творения в области Web-дизайна. Это давно и хорошо забытая традиция применима только к литературным произведениям, и подобные посвящения крайне странно смотрятся на страницах Internet-проекта.

12. И самое главное, не пишите в электронных письмах никакой чепухи, например, как советуют на Яndex. Напишите ей что-нибудь логичное и разумное «как толковый словарь».

В общем, действуйте по шаблону, ведь не может быть ничего мучительней и бесполезней, чем напрягать свою фантазию всего лишь для того, чтобы выбрать подарок в этот тривиальный и всем привычный праздник. Будет гораздо лучше, если вы вспомните, что подарили в прошлый раз, и повторите этот успешный прием. Такой алгоритм обеспечит требуемую результативность, предсказуемость и востребованность подарка. В конце концов, попытка рационализировать решение любой задачи – это типично мужская черта и отказываться от собственных привычек, пусть даже иногда, – не стоит. ■



Март

История шутит над нами весьма странные шутки. Затасканная фраза «И ты, Брут!» связана с совершенно реальным предательством и убийством. Величайшие победы человеческого разума соседствуют с величайшими преступлениями против человечества. Мы хотим рассказать вам о разных событиях, произошедших в этом месяце.

1 МАРТА 1988

Компания Apple представила первый дисковод CD-ROM для компьютеров Apple II и Macintosh. И хотя CD-ROM присутствовал на рынке еще с 1985 г., именно этот дисковод, стоивший $1200, стал доступным обычным пользователям в компьютерных магазинах. Стандартным устройством для всех типов ПК CD-ROM стал только в середине 90-х годов.

www.apple.com

6 МАРТА 1993

Скончался Тадао Касио (1917–1993) – основатель компании Casio (1957) и ее бессменный руководитель с 1960 по 1988 гг. Начав с выпуска машинок для выпечки печенья из кукурузы и мундштуков с ручкой, Тадао Касио вовремя понял перспективы развития вычислительной техники и вместе с братом Тосио стал разрабатывать электронные калькуляторы.

www.casio.com

7 МАРТА 1876

29-летний Александер Грейам Белл (1847–1922) получил патент на телефон, изобретенный им в результате работы над обучением глухих детей. Через три дня после получения патента, описанного Беллом как «улучшенный вариант телеграфа», он совершил первый телефонный звонок на другой этаж своего собственного дома. Осенью того же года был сделан первый междугородный звонок.

rs6.loc.gov/ammem/bellhtml/

8 МАРТА 1917

Началась Февральская революция в России (8–12 марта [23–27 февраля ст. ст.]). Николай II отрекся от престола, власть в стране перешла ко Временному правительству. Задачей революции было установление в стране демократически-парламентского правления, но, к сожалению, Октябрьская революция разрушила эти планы.

www.1917.com/ru/Marxism/Trotsky-HRR/1-9.html

9 МАРТА 1814



День рождения Тараса Григорьевича Шевченко (1814–1861) – величайшего украинского поэта и художника, символа украинской нации.

www.ipark.ukrpack.net/ru/tgs.html
www.infoukes.com/shevchenkomuseum/biography/

12 МАРТА 1923

Впервые продемонстрирована кинокартина со звуком. Доктор Ли де Форест (1873–1961), которого также называли отцом радио и дедушкой телевидения, показал для специально собранных репортеров киноленту, изображающую танцующую под звуки музыки пару. Голосов актеров в этой ленте еще не было.

www.pbs.org/wgbh/aso/databank/entries/btfore.html



13 МАРТА 1868

В Вашингтоне (округ Колумбия) под руководством Верховного судьи США Салмона Чайси начались сенатские слушания по делу об импичменте в отношении 17-го президента США (1865–1869) Эндрю Джонсона (1808–1875). Это был первый процесс по импичменту в истории США. В итоге длительного разбирательства Джонсон был признан невиновным.

www.impeach-andrewjohnson.com

18 МАРТА 1959

Президент США Дуайт Эйзенхауэр (1890–1969) подписал билль, одобряющий включение Гавайских островов в состав Соединенных Штатов Америки. 27 мая 1959 г. население островов проголосовало за этот пакет законов, и 21 августа того же года Гавайи формально вошли в состав США на правах 50-го штата. Протекторат же Соединенных Штатов над островом длился с 1894 г.

www.hawaii.com

19 МАРТА 1931

Сразу после окончания Великой Депрессии в штате Невада был легализован игорный бизнес. Сегодня Лас-Вегас является общепризнанной мировой столицей азартных игр и развлечений, именно здесь находятся самые известные в мире казино, ночные клубы, гостиницы и т. д., 40% налогов, собираемых штатом, поступают от игорного бизнеса.

gaming.state.nv.us
www.themirage.com

20 МАРТА 1933

День рождения Александра Городницкого – российского поэта, барда, океанолога, академика. Городницкий – автор более 130 научных работ и значительно большего числа песен. Член Союза писателей СССР с 1972 г., председатель жюри знаменитого Грушинского фестиваля.



songs.chat.ru/gorodn.htm

21 МАРТА 1889

В Киеве родился Александр Николаевич Вертинский (1889–1957) – певец, автор музыки и текстов собственных песен, киноактер. Покинув Россию после революции, он вернулся в СССР в 1943 г. и до самой смерти выступал на эстраде и снимался в кино. Лидия Вертинская, жена артиста, была художником-графиком, а их дочери Марианна и Анастасия стали звездами советского кино.

www.bards.ru/Vertinskiy/



25 МАРТА 1901

Публике на автосоревнованиях «Неделя в Ницце» представлен первый Mercedes. Готтлиб Даймлер (1834–1900), создатель автомобилей, не дожил до выпуска первых «Мерседесов», но его имя вместе с этой маркой вошло в историю.

www.mercedes-benz.com

26 МАРТА 1827

Умер Людвиг ван Бетховен (1770–1827). «...Но что за унижение, когда кто-нибудь, стоя рядом со мной, слышал издалека звуки флейты, я же не слышал ничего... Такие случаи приводили меня на грань отчаяния, недоставало малого, чтобы я покончил со своей жизнью».



w3.rz-berlin.mpg.de/cmp/beethoven.html

27 МАРТА 1961

Создан первый «мобильный» компьютер. Им стала система UNIVAC, смонтированная на базе грузовика по заказу корпорации Douglas Aircraft. Этот мобильный центр был построен компанией Remington Rand UNIVAC – подразделением Sperry Rand.

www.cc.gatech.edu/services/unisys-folklore/
www.rowayton.org/rowayton.html
www.univacprecision.com

2 МАРТА 1962

День рождения Джона Бон Джови (Jon Bon Jovi; настоящие имя – John Bongiovi) – лидера группы Bon Jovi, кумира молодежи конца 80-х – начала 90-х годов прошлого века. Кроме музыкальной деятельности, Джон известен как неплохой киноактер, снявшийся уже в семи фильмах, последний из которых – «U-571».

www.bonjovi.com
members.tripod.com/Rose22/movies.html

3 МАРТА 1985

Умер Иосиф Самуилович Шкловский (1916–1985) – советский астрофизик и популяризатор науки. Положил начало широкому изучению физической природы остатков сверхновых звезд. *«Всю жизнь он искал внеземной разум. Не нашел. Научно доказал, что его нет. И... породил генерацию энтузиастов, которые его до сих пор ищут».*

www.peoples.ru/science/physics/shklowski/

4 МАРТА 1193

Умер Саладин (Салах ад-Дин Юзуф ибн-Айуб, также известный как ал-Малик ан-Насир Салах ад-Дин Юзуф I, 1137/38–1193) – султан Египта, Сирии, Йемена и Палестины, основатель династии Айюбидов. Прославился как один из самых гениальных полководцев в мировой истории, освободивший после 88-летней франкской оккупации Иерусалим и остановивший Третий крестовый поход.

islam.org

5 МАРТА 1658

В Гаскони (Франция) родился Антони де ла Моуф де Кадиллак (1658–1730) – французский солдат, исследователь и администратор, основатель г. Детройта (1701), губернатор Луизианы (1710–1716/17). В честь исследователя названы город в штате Мичиган, горный массив и известная марка представительских лимузинов. Жизнь исследователя закончилась в Бастилии.

www.cadillac.com

10 МАРТА 1964

Компания Ford выпустила первый Ford Mustang – один из самых знаменитых автомобилей прошлого столетия. Машина была представлена 16 апреля по цене $2368. Еще за $1000 можно было оборудовать автомобиль аксессуарами. «Ни один из автомобилей в истории не привлекал столько внимания прессы и обывателей» – это сказано о «Мустанге».

www.ford.com
www.fordheritage.com/mustang/



11 МАРТА 1990

Литва первой из советских республик формально объявила о собственной независимости и выходе из состава СССР. Реально независимость этой и двух других Балтийских республик подтверждена 6 сентября 1991 г. Между этими двумя событиями были ввод танков в Вильнюс 13 января 1991 г. и августовский путч ГКЧП.

rc.lrs.lt
neris.mii.lt

14 МАРТА 1945

Бомбардировщик Avro Lancaster 617 эскадрильи Королевских ВВС Великобритании (RAF) сбросил на железнодорожный мост в Биелифелде (Германия) авиабомбу «Большой Хлопок» массой 10 т – самую тяжелую неядерную авиабомбу за всю историю войн.

www.raf.mod.uk



15 МАРТА 44 ДО Н. Э.

В Риме, в здании сената, заговорщиками убит диктатор Гай Юлий Цезарь (100–44 до н. э.). Имя руководителя заговорщиков Марка Юния Брута (85–42 до н. э.) наряду с датой этого события – мартовскими идами – вошло в историю вместе с именем императора.

www.fargonasphere.com/piso/caesar.html
www.perseus.tufts.edu/JC/
www.athenapub.com/caesarg1.htm

16 МАРТА 1884

Родился Александр Романович Беляев (1884–1942) – русский советский писатель-фантаст, автор таких произведений, как «Голова профессора Доуэля», «Человек-амфибия», «Властелин мира», «Чудесный глаз», «Прыжок в ничто», «Звезда КЭЦ», «Ариэль». Именно с книг Александра Беляева для многих и начиналось знакомство с увлекательным литературным жанром – фантастикой.

www.rusf.ru/litved/biogr/belyaev.htm

17 МАРТА 1988

Компания Apple подала в суд на корпорацию Microsoft, обвинив ее в краже внешнего вида интерфейса Macintosh в операционной системе Windows 2.0. Microsoft считала, что, так как она подписала ранее лицензионное соглашение на копирование визуальных элементов Mac OS в Windows 1.0, на апгрейд ОС такого соглашения уже не требуется. Иск был отозван через три года.

www.microsoft.com

22 МАРТА 1993

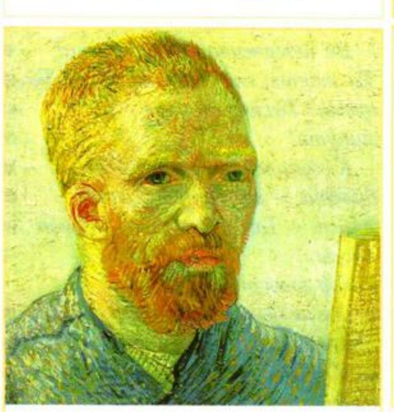
В этот день начались продажи процессоров нового поколения от Intel – Pentium. Процессор получился более быстрым и дешевым, чем представленные в 1989 г. чипы 486. Компьютеры на базе Pentium появились уже через месяц, однако в ноябре 1994 г. в чипах найдена серьезная вычислительная ошибка, и компания вынуждена была заменить все бракованные процессоры.

www.intel.com

23 МАРТА 1919

Бенито Муссолини (1883–1945), ветеран Первой мировой войны, организовал националистскую партию *Fasci di Combattimento*, названную так в честь «Боевых бригад» – организаций итальянских революционеров XIX ст. В октябре 1922 г. последний король Италии Виктор Эммануил III поручил лидеру (Duce) фашистов создать новое правительство страны.

www.kings.edu/history/20c/fascism.html



24 МАРТА 1946

В Португалии непобежденным ушел из жизни Александр Алехин (1892–1946) – 4-й чемпион мира по шахматам (1927–1935, 1937–1946). После его смерти шахматная корона в 1948 г. перешла к сильнейшему из гроссмейстеров – Михаилу Ботвиннику. Матч 1927 г. в Буэнос-Айресе между Алехиным и Капабланкой считается величайшим из всех когда-либо сыгранных на первенство мира.

chess.itsoft.ru/schess6.html

28 МАРТА 1969

Умер Дуайт Дейвид Эйзенхауэр (1890–1969) – 34-й президент США (1953–1961), главнокомандующий войсками союзников в Африке (1942–1944), в Европе (1943–1945), президент Университета Колумбии (1946–1951), главнокомандующий силами НАТО (1950–1952).

gi.grolier.com/presidents/ea/bios/34peise.html
www.eisenhower.utexas.edu/ddehp.htm
www.navy.mil/homepages/cvn69/



29 МАРТА 1899

Родился Лаврентий Павлович Берия (1899–1953) – одна из самых мрачных фигур советской истории, председатель НКВД/МГБ (1938–1953). Палач, мерзавец и развратник, Берия, тем не менее, показал себя талантливым организатором, когда лично отвечал перед Сталиным за разработку советской атомной бомбы и ракетного оружия.

www.artproject.ru/archiv39.html
nazbol.narod.ru/limon150/22.htm

30 МАРТА 1853

Родился великий голландский художник, представитель постимпрессионизма Винсент (Виллем) ван Гог (1853–1890). Прижизненную славу ван Гога нельзя назвать чрезмерной, зато сейчас его картины являются самыми дорогими в мире.

www.vangoghgallery.com
www.artmuseum.net/vangogh/gateway.asp
www.nga.gov/exhibitions/vgwel.htm

31 МАРТА 1959

Четырнадцатый Далай-лама (Тенсин Гаятсо) отправился в изгнание из коммунистического Китая. Далай-лама известен своей борьбой за независимость Тибета и свободу буддизма. Именно за это он и был награжден в 1989 г. Нобелевской премией мира. «Я простой буддистский монах, – говорит Далай-лама, – не больше, но и не меньше».

www.dalailama.com
www.dalailamainfo.com

При подготовке календаря использовались: Microsoft Encarta Reference Suite 2000 (DVD-версия), «Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия 2000» (DVD-версия), online-архив журнала «Life», online-версия энциклопедии «Britannica» и другие источники.

О бесплатном в Сети

Лилия Виноградова

Бывают люди, которые настолько любят получать что-то бесплатно, что готовы выложить за эту возможность любые деньги. Возьмем, к примеру, бесплатные ресурсы Internet. Чтобы добраться до них, на оплату работы в Сети придется потратить средства все-таки из своего кармана. И если вы хотите, чтобы мышеловка захлопнулась только после того, как вы выберетесь из нее с бесплатным кусочком сыра, попытайтесь разобраться, кем и с какой целью этот сыр был заботливо выложен на всеобщее обозрение.

БЕСПЛАТНОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

— Та-ак, — протянул Контролер и сердито взглянул на Алису.— А где твой билет, девочка?
И все хором закричали («Словно припев в песне», — промелькнуло у Алисы в голове):
— Не задерживай его, девочка! Ты знаешь, сколько стоит время? Тысячу фунтов — одна минута!
— К сожалению, у меня нет билета, — испуганно сказала Алиса. — Там, где я села, не было кассы...
И хор голосов подхватил:
—Там не было места для кассы! Знаешь, сколько стоит там земля? Тысячу фунтов — один дюйм!
...— Сегодня мне всю ночь будет сниться тысяча фунтов! — подумала Алиса!

Л. Кэрролл. Алиса в Зазеркалье

Вопрос, за что платят пользователи, покупая программное обеспечение (за проезд на поезде или дым от паровоза), не является тривиальным. Но пока цивилизованное общество пытается решить, за что должен платить пользователь — за программу или за техническую поддержку программного продукта, и создает проекты бесплатного распространения программ, граждане СНГ лихо взламывают и тихо подворовывают программное обеспечение, не задумываясь о юридических, экономических и этических последствиях своих действий. Так что в наших условиях предложение freeware имеет не очень высокий рейтинг. Однако в некоторых случаях этот способ распространения программ может оказаться интересным, например когда предлагается исходный код продукта.

Впервые идею свободного распространения программ с открытым кодом высказал Ричард Столман (Richard Stallman) в начале 70-х годов. Он основал Free Software Foundation, дав путевку в жизнь многим программным продуктам. Ричард Столман считал, что любой программист может не только изучать ПО «изнутри», но и дополнить его новыми возможностями, тем самым приспособив для решения собственных задач.

Нынче чрезвычайно популярны программы на С и Perl, предназначенные для создания CGI-сценариев, java-апплеты и java-скрипты для «оживления» Web-страниц. Писать «стандартные» приложения с нуля вряд ли целесообразно. Взять их в Сети — вот ваша задача. Не очень опытным Web-мастерам есть смысл в процессе творческих поисков посетить следующие ресурсы: *webdeveloper.com, www.freecode.com, web.agava.ru.* и набраться ума-разума.

Помимо freeware, существует модель распространения программ по принципу shareware — так называемое условно-бесплатное распространение. В этом случае разработчиком оговариваются условия. Скажем, программой можно пользоваться в течение ограниченного отрезка времени, чтобы протестировать ее возможности, а затем заплатить за легальную копию. Примером подобного ПО является сверхпопулярный почтовый клиент The Bat! — *www.ritlabs.com/the_bat.*

Другой вариант shareware предполагает, что программой можно пользоваться бесплатно для некоммерческих целей неограниченное время. Пример такой программы — архиватор WinRar. Для получения бесплатных и условно-бесплатных приложений полезно время от времени заглядывать на www.download.ru, www.softlist.ru, www.programfiles.com, www.freesoft.ru. (см. «Домашний ПК», № 1–2, 2001).

Таблица 1. Услуги, предоставляемые почтовыми серверами

Сервер	www.mail.ru	mail.rambler.ru	mail.yandex.ru	www.beep.ru	www.free-mail.ukr.net	www.hotbox.ru
Объем ящика, MB	2	5	10	10	20	20
Web-интерфейс	Да	Да	Да	Да	Да	Да
POP3	Да	Да	Да	Да	Нет	Да
Примечания	Фильтрация почты. Доступ к почте с мобильного WAP-телефона (http://WAP.Mail.Ru)	Фильтрация почты. Доступ к почте с мобильного WAP-телефона (http://wap.rambler.ru/)	Максимальный размер одного входящего или исходящего письма – 2,5 MB. Возможен сбор почты с других серверов: можно задать до 5 почтовых адресов, почта с которых будет автоматически направляться в ваш ящик. Сортировка поступающих писем и защита от спама	Предоставляется место для хранения почты, документов, фотографий. Работа с почтой возможна по сотовому телефону – http://wap.beep.ru	Размер письма – до 15 MB	Можно получить адрес в одном из следующих доменов: hotbox.ru, pochtamt.ru, pisem.net, mailru.com, mail.kro-vatka.ru, rbcmail.ru

Бывает, выловлю в пруду
Коробочку конфет,
А то – среди холмов найду
Колеса для карет.
Путей немало в мире есть,
Чтоб как-нибудь прожить,
И мне позвольте в вашу честь
Стаканчик пропустить.

Л. Кэрролл. Алиса в Зазеркалье

Одной из самых распространенных бесплатных сетевых услуг является поддержка адреса электронной почты. Иметь несколько почтовых ящиков очень удобно. Во-первых, потому что размер почтового ящика обычно ограничен, а ведь иногда приходится иметь дело с большими объемами информации, например графическими файлами. Во-вторых, для каждого вида корреспонденции можно завести отдельный ящик: для деловой переписки, общения с друзьями и т. д.

Заинтересованность почтовой службы в пользователях связана с тем, что при посещении клиентами сетевых «штаб-квартир» этих сервисов их попутно успевают «просветить» порцией рекламы. Подобной «нагрузки» можно избежать, если настроить свою почтовую программу так, чтобы она выходила по указанному адресу и забирала почту по POP3-протоколу. В данном случае почтовый сервис для вас станет по-настоящему бесплатным. Чтобы это было возможно, поставщик почтовых услуг должен поддерживать взаимодействие с почтовым клиентом, а не только обеспечивать доступ к почтовому ящику с помощью Web-интерфейса.

Серверов, предоставляющих бесплатные услуги по поддержке почтового ящика, много (подробнее о них читайте в «Домашнем ПК», № 8–9, 1999). Выбирать можно, учитывая «благозвучность» имени сервера, максимальный объем ящика и другие характеристики (см. табл. 1). Интересен почтовый проект Яndex (*www.mail.yandex.ru*), предлагаемый под девизом «Посылают все!». Воспользовавшись этим почтовым сервисом, можно защитить свою корреспонденцию от спама, организовать сбор писем с других серверов, получать сообщения, приходящие на ваш электронный ящик по сотовому телефону. Этот «основной» набор услуг предлагают и другие почтовые серверы.

На *www.beep.ru* развили идею скромного почтового проекта до создания универсального мобильного офиса в Internet (виртуальные «рабочие столы» были рассмотрены нами в № 10, 1999). Здесь можно создать хранилище документов, доступ к которым получаете не только вы, но и участники вашей группы. Для организации совместного проекта вам еще может пригодиться адресная книга, конференции, чат и календарь. Имеется очень удобная функция пересылки напоминаний о делах на сотовый телефон или пейджер.

Огромное количество предложений по предоставлению бесплатного почтового ящика собрано и систематизировано на сайте Free Email Providers Guide – *www.fepg.net*. Здесь имеются координаты более 1400 поставщиков бесплатных почтовых сервисов из 85 стран.

Услуги по бесплатному Web-хостингу во все времена были не менее популярными, чем почтовые. Сегодня варианты предоставляемых сервисов у различных провайдеров отличаются друг от друга (обзор по бесплатному Web-хостингу ищите в «Домашнем ПК», № 1–2, 2000). При отборе рекомендую руководствоваться следующими правилами. Прежде всего, адрес вашей странички должен быть как можно проще. Предпочтение нужно отдать тому серверу, на котором вам предложат зарегистрировать доменное имя. Согласитесь, что адрес www.vasja.holm.ru выглядит более привлекательно, чем www.geocities.com/~vasja. Не забудьте оценить требуемый для вашего проекта объем дискового пространства. Тут, конечно, чем больше, тем лучше. На *www.narod.ru* нас учат, что лишнее место еще никому не помешало, и поэтому не устанавливают на него никаких ограничений. Обратите внимание на способ пересылки файлов на сервер. Наиболее выигрышный вариант, с моей точки зрения, – использование ftp-клиентов. Ну и, наконец, желательно, чтобы поставщик услуг Web-хостинга разрешал вам запуск CGI-сценариев, существенно повышающих интерактивность вашего сетевого «домика». На сайте *www.freewebspace.net* собрана информация о 433 поставщиках услуг бесплатного Web-хостинга, причем указаны объемы предоставляемого пространства, способ копирования информации на сервер, возможность запуска CGI-сценариев и другие полезные данные. Учтите, что расплата за «бесплатный сыр» все же неизбежна, хотя и сравнительно безобидна. В лучшем случае вас попросят разместить на одной из страниц логотип поставщика услуг, в худшем – поместят на них баннеры или всплывающие окна с рекламной информацией. Сравнительный анализ услуг Web-хостинга, предоставляемых некоторыми российскими серверами, смотрите в табл. 2.

Таблица 2. Услуги Web-хостинга

Сервер	www.narod.ru	www.holm.ru	www.chat.ru
URL вашего сайта	имя.narod.ru	имя.holm.ru	www.chat.ru/~имя имя.chat.ru имя.euro.ru имя.pochta.org
Объем	Неограниченный	60 MB	10 MB
Доступ	Web-интерфейс, FTP	FTP	Web-интерфейс, FTP
Примечания	Возможность выбора дизайна сайта из большого количества шаблонов: фотоальбомы, коллекции ссылок, резюме, персональные страницы. Ежедневная статистика посещений сайта. Реклама ресурса: в рубриках сервера. Кроме того, лучшие сайты рекламируются на «Яндексе», а также принимают участие в конкурсах с интересными призами	Для получения дополнительного места нужно лишь обоснование его необходимости. Запуск cgi-скриптов. SSI, Perl. Доступ к БД MySQL	Стабильно работает только адрес www.chat.ru/~ ваше_имя. Создание страниц с помощью конструктора. Загрузка файлов с помощью формы

БЕСПЛАТНЫЙ INTERNET

—...Знаете, вам нужна горничная.
— Тебя я взяла бы с удовольствием, — откликнулась Королева. — Два пенса в неделю и варенье на завтра!
—...Спасибо, но сегодня мне, право, не хочется!
— Сегодня ты бы его все равно не получила, даже если бы очень захотела, — ответила Королева.
— Правило у меня твердое: варенье на завтра! И только на завтра!
— Но ведь завтра когда-нибудь будет сегодня!
— Нет, никогда! Завтра никогда не бывает сегодня!

Л. Кэрролл. Алиса в Зазеркалье

Бесплатный доступ в Internet – это скорее «варенье на завтра», чем реальная возможность сегодняшнего дня. Иногда подобные «раздачи слонов» в виде бесплатного пробного подключения к Internet происходят в крупных городах, где конкуренция среди провайдеров высока. В таких условиях пробный сеанс бесплатной связи – не более чем рекламная акция, направленная на привлечение новых клиентов, и рассматривать этот вариант как постоянный не следует.

Интересную идею, связанную с бесплатным доступом в Internet, предложили на Rambler.ru (*free.rambler.ru*). Авторы многих проектов в Internet настолько заинтересованы в том, чтобы привлечь к себе посетителей, что платят за баннерную рекламу своих сайтов. «Рамблер» предлагает сократить этот сложный путь пользователя к информации. В данном случае поставщик информации или Internet-услуг может оплатить посетителю приход на свой сайт. Программа Rambler's FreeNet находится в стадии внедрения. Пока только московские пользователи получают бесплатный доступ к серверам «Рамблера» и других участников программы. Будет ли шириться и крепнуть это движение, вскоре станет ясно.

Еще одним «потенциально» бесплатным способом доступа в Internet является участие в «спонсорских» проектах. Они рекламируются в Сети как «бесплатный доступ», хотя на самом деле предполагается следующее. На просторах Internet имеется большое количество сетевых рекламных агентств, гордо называющих себя «спонсорами». Их задача – разместить рекламу в Сети так, чтобы ее видели посетители. Идея проекта достаточно проста: фирмы, предоставляющие рекламу, платят «спонсору», «спонсор», в свою очередь, часть суммы выплачивает тем, кто эту рекламу смотрит. Чтобы принять участие в проекте, следует зарегистрироваться на сайте спонсора (например, *www.spedia.net*) и получить по электронной почте программу, которая устанавливается на жесткий диск и запускается при выходе в Internet.



Окно программы, где с невероятной скоростью проносятся рекламные баннеры, занимает часть полезной площади окна броузера и, безусловно, приятных ощущений не вызывает. Кроме того, информация о том, сколько времени вы провели в Сети, передается на тот или иной сервер. В соответствии с достигнутыми показателями на ваш счет поступают определенные суммы (около $0,5 за час). При накоплении достаточной суммы (обычно ее размер согласовывается с вами) «спонсор» высылает чек на ваш адрес. Поскольку при регистрации на сайте «спонсора» вы указываете сведения о себе, то реклама носит четко выраженный адресный характер. Другими словами, вы делаете вид, что смотрите рекламу, а «спонсор» делает вид, что вам платит. Может ли оправдать вложенные усилия и обеспечить действительно бесплатный доступ в Internet эта схема «взаимозачета»? Скорее нет, чем да. Уж слишком она напоминает принцип оплаты, который предлагала Алисе Белая Королева в сказке Льюиса Кэрролла.

ПОДАРКИ

— Простите, но я не поняла: подарок на день нерожденья? Что это такое?
— Подарок, который тебе дарят не на день рожденья, конечно.
Алиса задумалась.
— Мне больше нравятся подарки на день рождения, — сказала она наконец.
— А вот и зря! — вскричал Шалтай-Болтай.

Л. Кэрролл. Алиса в Зазеркалье

Материальность бесплатного сувенира чрезвычайно притягательна. Приятно получать подарки на дни нерожденья, то есть 364 дня в году. Огорчает только то, что на пути к ним приходится преодолевать множество препятствий.

Прежде всего в Сети нужно найти подобное предложение. Как один из ориентиров в этом деле предложу «Центральный дом подарков» – *podarok.prostokvashino.com.* Коллекция ссылок регулярно пополняется посетителями сайта. Причем ведется рейтинг ресурсов по нескольким параметрам (сколько человек получило «подарок», какое количество народа заинтересовалось им, какова его ценность в их глазах). Все подарки классифицированы по категориям: книги, аудио-, видеокассеты, CD, одежда. Имеется раздел и для Web-дизайнеров, содержащий ссылки на бесплатные скрипты, рисунки, Internet-услуги.

Неплохая коллекция ссылок собрана автором проекта «Бесплатная раздача» – *www.freedisk.ru.* Подарки были получены им, сфотографированы и снабжены подробным описанием.

Что побуждает фирмы и организации рассылать сувениры по всему миру? Прежде всего подарок может оказаться образцом продукции. Поэтому вероятность получения «пробника» в подарок достаточно высока. Иногда сувенир обещают выслать за заполнение обширной анкеты. В этом случае вас рассматривают как объект маркетингового исследования. Скорее всего, подарок придет только в том случае, если достоверность ответов окажется достаточно высокой. А для этого необходимо неплохо знать английский язык и владеть информацией по теме опроса. Так что подарком вознаградят только тех, кто его заработал, что делает его не таким уж бесплатным, как кажется на первый взгляд.

AVANPORT: все только начинается!

Сегодня, наверное, уже трудно кого–либо удивить появлением в Сети нового ресурса. Однако запуск крупнейшего украинского Web–холдинга Аванпорт *www.avanport.com* впечатлит даже искушенного пользователя, не говоря уже о неискушенном.

Вы решили сменить место работы или найти нового сотрудника? К вашим услугам крупнейший украинский портал по трудоустройству *www.job.avanport.com,* уже хорошо известный нашим пользователям как Kiev-job. Это – более 9000 вакансий и 19 тыс. резюме. Быстрый просмотр объявлений и удобная система поиска. Сотни новых вакансий и резюме ежедневно. Рассылка «горячих» позиций по почте. Адреса кадровых агентств и их предложения. Самый популярный чат о трудоустройстве. Полезные советы от «А» до «Я» тем, кто ищет работу. Практические рекомендации менеджерам по персоналу и рекрутерам. Эксклюзивная информация по статистике рынка труда. Консультации юриста, интересные конференции: «Эмиграция» – для тех, кто интересуется работой за рубежом, «Деньги из Интернет» – о том, как можно заработать в Сети; «Кадровые агентства» – объявления кадровых агентств и отзывы соискателей. Сервис предоставляется бесплатно!!!

Навигационный портал **Search** *www.search.avanport.com* – первый украинский поисковый сервер, который поможет вам осуществить поиск не только по описаниям ресурсов и страничкам сайта, но и по картинкам и музыкальным файлам. **Search** предлагает Web-мастерам и владельцам сайтов уникальный сервис – «Мой Search», позволяющий любому сайту, проиндексированному search, расширить свою функциональность полнотекстовым поиском по своему ресурсу, всему украинскому Internet или произвольной его части. В системе используется поисковый «движок» оригинальной разработки, который дает возможность выполнять запросы на английском, русском и украинском языке (для русского и украинского поддерживается поиск с учетом морфологии).

Запрос можно задавать как в форме обычной поисковой фразы, так и используя язык запросов, который, помимо стандартных для поисковых систем логических операторов «И, ИЛИ, НЕ», поддерживает множество расширений – поиск с указанием близости слов, поиск цитаты, ограничение по дате или полям документа.

Пользователь может также выбрать форму получения результата – либо в линейном виде, либо с группировкой результата поиска по сайтам, что значительно облегчает поиск информации, так как сразу можно выбрать нужные сайты и только на них просматривать информацию.

Реконструкция текста позволяет вам увидеть страничку даже в том случае, если документ, проиндексированный **Search**, изменен, перенесен в другой каталог, удален с сайта или сайт вообще недоступен в настоящее время. Поисковый сервер создан на базе лучшей украинской поисковой системы Nsearch.

Если у вас появилось свободное время, вы вряд ли устоите перед искушением «потусоваться» на **АТАСе** *www.atas.avanport.com* – юмор и эротика, музыка и видеоклипы, фото, игры, гороскопы, сонники, знаменитости, анекдоты и, конечно же, знакомства. Здесь можно блеснуть эрудицией и поострить в тематических форумах или на АТАС-чате, Любителям подшутить над соседом рекомендуем хит сезона – курьезную ленту новостей или же архив пакостей.

Автомобильный сервер *www.auto.avanport.com* ориентирован в первую очередь на автомобилиста, а не на «продвинутого» пользователя, которому доставляет удовольствие разбираться со сложными интерфейсами серверов. Информационное партнерство с крупнейшим автомобильным изданием Украины – журналом «Сигнал», а также сотрудничество с журналистами автомобильных изданий различных регионов Украины позволяет наполнять сервер актуальной и интересной для автолюбителя информацией. Здесь вы найдете сотни видеоклипов, фотографии различных марок и моделей автомобилей, в том числе старинных и уникальных, репортажи с мировых автосалонов, иллюстрированные отзывы потребителей о наиболее часто встречающихся на наших дорогах марках машин, новости автоспорта и последние события из автомобильной жизни страны. В конференциях вы сможете обменяться с другими посетителями опытом эксплуатации и ремонта автомобилей или же получить нужный совет. В ближайшее время будет создана база данных по куплепродаже автомобильных запчастей, а также много других не менее интересных разделов.

С каждым днем растет количество приверженцев Internet-пейджеров, которых, безусловно, порадует появление **украинского клуба ICQ** *www.icq.avanport.com* – центра обмена информацией и общения украинских пользователей этого *популярнейшего средства коммуникации в сети Internet,* которое в любое время информирует вас о тех, кто находится в онлайновом режиме, и позволяет общаться с ними. Все желающие смогут бесплатно получить на этом ресурсе программное обеспечение для использования ICQ. Вам больше не придется безуспешно искать в Сети друзей или собеседников, а также прибегать к поиску в каталогах. Программа найдет их для вас сама, предупреждая в реальном времени об их появлении в Internet. На сервере вы также обнаружите анкеты и фотогалерею пользователей ICQ. С сайта Avanport вы сможете установить единственный в мире украинизатор ICQ, который позволит вам наслаждаться украинизированным интерфейсом любимой программы.

Вы можете стать счастливым обладателем множества призов, принимая участие в конкурсах и розыгрышах, которые регулярно проводятся на всех порталах Avanport.

Татьяна Полянская















Звоним за границу бесплатно!

Юрий Иванишин

В большинстве статей, посвященных вопросам Internet-телефонии, чаще всего рассматривается работа различных коммерческих сервисов, обеспечивающих связь по схеме «телефон–телефон», но использующих для передачи голоса цифровые IP-каналы. Однако рядовых пользователей персонального компьютера значительно больше интересует применение домашнего или рабочего доступа в Сеть для звонков за рубеж на обычный телефон по схеме «компьютер–телефон» либо на другой ПК по схеме «компьютер–компьютер». Основная причина тому – дешевизна, а в некоторых случаях и вовсе бесплатность подобных сервисов (естественно, если не брать во внимание стоимость самого доступа в Internet).

Некоторые читатели ошибочно полагают, что для звонков с применением таких технологий необходимы мощные ПК и великолепные цифровые АТС. Цель данной статьи состоит именно в том, чтобы развенчать эти убеждения и показать, что сегодня услугами IP-телефонии могут воспользоваться многие владельцы домашних ПК.

Как известно, основным недостатком схемы «компьютер–компьютер» является необходимость наличия ПК на обоих концах канала связи, а также хлопоты, связанные с предварительным обсуждением времени переговоров (впрочем, тут может помочь, например, использование ICQ, Instant Messenger и других служб). Наряду с этим неоспоримое преимущество данной топологии – полная бесплатность звонков на территории всего земного шара. В последнее время появилось также несколько бесплатных сервисов, реализующих возможность переговоров по схеме «компьютер–телефон» и существующих за счет показа коммерческой рекламы на протяжении всей беседы. Некоторые из них мы рассмотрим чуть ниже. А пока поговорим о минимальных требованиях к конфигурации вашей компьютерной системы.

НЕ БОГИ ГОРШКИ ОБЖИГАЮТ...

К удивлению многих, для обеспечения устойчивой связи вполне достаточно иметь ПК на базе Pentium 100. Но при этом для уменьшения нагрузки на центральный процессор очень желательно наличие дуплексной звуковой карты с интерфейсом PCI, в противном случае вы получите нечто вроде системы селекторной связи, дающей возможность поочередно осуществлять прием/передачу голосовых данных. Хочу сразу предостеречь вас от использования недорогих и популярных в прошлом звуковых карт типа Yamaha YMF719. При разговорах через Internet они могут заметно искажать голос абонента (речь вашего знакомого становится похожей на говорок лилипута). Впрочем, если в компьютере установлена именно эта аудиокарта – особо отчаиваться не нужно. Для устранения подобного нежелательного эффекта достаточно, к примеру, запустить какой-либо проигрыватель MP3-файлов и во время беседы воспроизводить тихую фоновую музыку. А если же вы заметите, что у компьютера недостаточно ресурсов для такой «многозадачности», то после начала разговора в MP3-плейере нажмите кнопку *Пауза*, не выгружая его из памяти ПК.

Естественно, кроме звуковой карты, вам понадобится и микрофон либо микротелефонная гарнитура. К сожалению, подобные изделия на наш рынок в большинстве своем поставляются китайскими производителями. И если их наушники не вызывают особых нареканий у массового потребителя, то микрофоны могут быть отвратительного качества. Что тут следует порекомендовать, кроме покупки товаров от именитых компаний?

Если есть возможность – протестируйте микрофон. Запомните, величина его выходного сигнала должна быть такой, чтобы вам не приходилось программно увеличивать порог чувствительности микрофона в свойствах звукового микшера, устанавливая, к примеру, флажок *1 Mic Gain (+20 dB)*. Это сильно понижает качество голоса: появляются ощутимые искажения и добавляется довольно сильный фоновый шум.



Бесплатный сервис, предоставляемый компанией Dialpad для звонков в США, снискал заслуженную популярность среди наших пользователей

Кстати, не забудьте включить микрофон, отметив соответствующую опцию в разделе *Микрофон* окна *Уровень записи* (для его вызова щелкните на пиктограмме с изображением динамика в области *system tray* на *Панели задач*). Правда, для некоторых аудиоплат это не помогает: собеседник все равно вас не услышит. У меня, например, подобная проблема наблюдалась с картой Aztech китайского производства. Для ее решения пришлось включить микрофон и в окне *Уровень воспроизведения*. Естественно, такой подход не совсем удобен (ваш голос звучит значительно громче, чем речь собеседника), однако иногда он бывает весьма

эффективным. Во всяком случае если вы несколько раз дозванивались абоненту и отчетливо слышали его речь, но при этом он вас не слышал – включайте микрофон и в окне *Уровень воспроизведения*, в данном случае это единственный выход, за исключением, конечно, замены самой звуковой карты.

Имеющий «уши» – да услышит голоса друзей и близких, по воле судьбы оказавшихся за границами и океанами

Ну и наконец, используя кнопку-бегунок в разделе *Микрофон* окна *Уровень записи*, отрегулируйте чувствительность микрофона, добиваясь при звукозаписи в стандартной Windows-программе (*Стандартные –> Развлечения –> Звукозапись*) максимально громкого, но неискаженного голосового сигнала.

Из дешевых микрофонов неплохо себя зарекомендовали изделия производства китайской фирмы Galaxy. Чуть более дорогие модели от Verbatim также вполне подходят для общения через Сеть.

Теперь несколько слов о модеме. На большинстве сайтов, посвященных вопросам Internet-телефонии, утверждается, что рекомендуемая скорость модема для обеспечения подобного сервиса должна быть не ниже 28,8 Kbps. На самом же деле значения 14,4 Kbps вполне достаточно. Более того, на очень плохой телефонной линии я достиг вполне приемлемых результатов на скорости соединения 12 Kbps. Исходя из собственного опыта, замечу: если вы имеете более скоростной модем, то для получения устойчивой голосовой связи *обязательно* ограничьте верхнюю скорость соединения. При затруднениях в проведении указанных действий самостоятельно обратитесь за помощью к специалистам.

«МОДЕМНЫЕ» СТРАСТИ

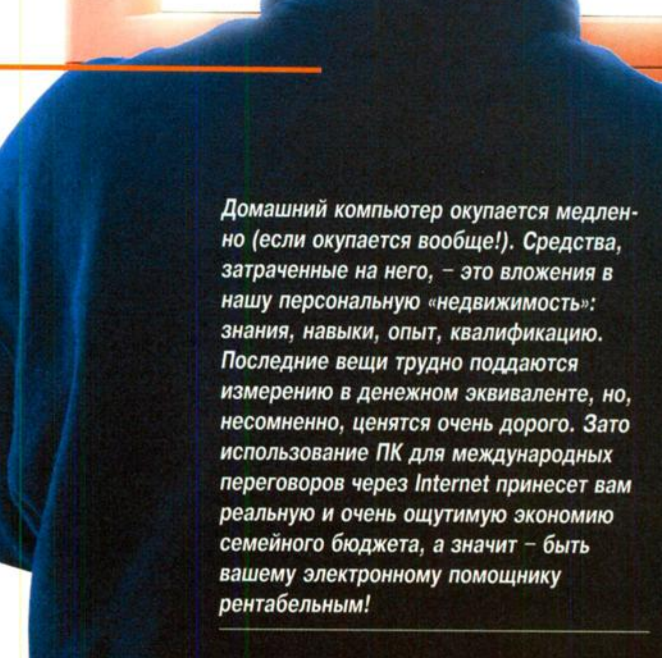
Рекомендуемая скорость соединения при пользовании услугами Internet-телефонии в случае подключения к декадно-шаговым АТС составляет 14,4–19,2 Kbps, к координатным – 16,8–21,6 Kbps, к квазиэлектронным – 19,224 Kbps и, наконец, к цифровым – 24 –28,8 Kbps. Ограничение скорости соединения для различных типов модемов осуществляется по-разному, в зависимости от производителя конкретной модели. За детальной информацией следует обратиться к руководству пользователя.



Хорошая звуковая карта – залог «здорового» голоса

Для того чтобы более точно определить максимально допустимую скорость соединения для IP-телефонии на вашей линии, рекомендую включить встроенный динамик модема с помощью команды ATM2 и *внимательно* прослушать звук, издаваемый им при установленном соединении с провайдером. Постоянные щелчки и всплески шумов свидетельствуют о частых повторных передачах пакетов (ретрейнах) и пересогласованиях скоростей, что неприемлемо для обмена голосовой информацией. Варьируя максимальный предел скорости приема/передачи данных, старайтесь добиться такого соединения, при котором подобные явления наблюдались бы крайне редко. Кроме того, отрегулируйте уровень выходного сигнала вашего модема. Кстати сказать, правильная установка этого параметра может заметно улучшить качество соединения в целом. Если вы не уверены в своих силах, попросите настроить модем кого-нибудь из знакомых, сведущих в этих вопросах, либо же обратитесь за помощью в службу поддержки провайдера.

Однако иногда избавиться от частых ретрейнов и пересогласований скоростей не помогает ни ограничение скорости, ни регулировка выход-



Домашний компьютер окупается медленно (если окупается вообще!). Средства, затраченные на него, – это вложения в нашу персональную «недвижимость»: знания, навыки, опыт, квалификацию. Последние вещи трудно поддаются измерению в денежном эквиваленте, но, несомненно, ценятся очень дорого. Зато использование ПК для международных переговоров через Internet принесет вам реальную и очень ощутимую экономию семейного бюджета, а значит – быть вашему электронному помощнику рентабельным!



Net2Phone: к сожалению, в последнее время этот сервис стал очень загруженным

ного сигнала. Это очень плохо, поскольку при каждой повторной попытке передачи пакетов вы теряете до трех секунд, а при каждом пересогласовании скоростей – около одной секунды голосового потока. В данном случае единственный метод *кардинально* улучшить качество связи – запретить применение протокола V.34. Особенно это помогает, если у вас и у вашего провайдера стоят модемы с хорошей реализацией протокола V.32bis, такие, как IDC 2814 BXL (не VR) и USR Courier. Кроме того, неплохо себя зарекомендовали соединения по протоколу V.32terbo на скорости 19,2 Kbps. Следует отметить, что даже если возникнет ретрейн при работе на V.32bis, вы теряете около секунды голосового потока, что в три раза меньше, чем при использовании протокола V.34.

Однако если при разговоре все же наблюдаются довольно сильные запаздывания сигнала, в некоторых случаях достигающие двух-трех секунд, то постарайтесь выработать особую манеру ведения беседы: говорите медленно, отделяя слова друг от друга заметными паузами. Хочется также подчеркнуть, что для сокращения времени запаздывания сигнала можно запретить использование протокола сжатия данных V.42bis, это дает уменьшение задержек на 0,2–0,3 секунды. Но при скоростях соединения ниже 16,8–19,2 Kbps данный метод не может быть рекомендован, так как заметно снижается качество связи.

БЕСПЛАТНЫЙ СЕРВИС – НЕ ЗНАЧИТ ПЛОХОЙ

Существует множество компаний, предоставляющих услуги переадресации ваших звонков из Internet в телефонные сети общего пользования по схеме «компьютер–телефон». Их Web-адреса можно найти с помощью любого поискового сервера. И, как мы уже отмечали выше, среди них есть немало фирм, обеспечивающих подобный сервис бесплатно *(phonefree.euro.ru)*. Перепробовав различные службы, для звонков в США я остановился на услугах, предлагаемых компанией Dialpad (*www.dialpad.com*), – при их использовании мной и моими знакомыми наблюдалось наилучшее качество связи. Еще одно преимущество данной службы заключается в том, что ее телефонный клиент написан на Java и не требует инсталляции на ваш компьютер.

Для того чтобы зарегистрироваться в системе, нажмите ссылку *Join Now* на заглавной странице Web-сайта, затем заполните предложенную вам анкету, выберите себе логин и пароль – и звоните на здоровье! Вся процедура регистрации занимает порядка 5–7 минут в зависимости от скорости соединения. Еще раз подчеркну: для звонков в США – Dialpad вне конкуренции. Очень приятной особенностью данного сервиса является наличие телефонной книги, куда вы можете записывать номера телефонов своих абонентов. Пользуясь ею, обращайте внимание на маленькие пиктограммы с изображением наушников, расположенные напротив каждой записи. Если ваш знакомый также зарегистрирован в сервисе Dialpad, то в момент его нахождения в on-line эти наушники отображаются зеленым цветом. Достаточно на них нажать – и ему будет предложен сеанс связи с вами по схеме «компьютер–компьютер».

Если вам необходимо звонить в европейские страны, могу порекомендовать воспользоваться службой HotTelephone.com *(www.hottelephone.com)*. Она предоставля-



Mediaring.com: немного денег — и разговор пойдет быстрее…

ет возможность бесплатных звонков более чем в 30 стран мира, среди которых Австралия, Австрия, Бельгия, Великобритания, Германия, Гонконг, Дания, Ирландия, Исландия, Испания, Италия, Канада, Лихтенштейн, Люксембург, Нидерланды, Норвегия, Пуэрто-Рико, Сингапур, США, Финляндия, Франция, Швеция, Южная Корея и другие.

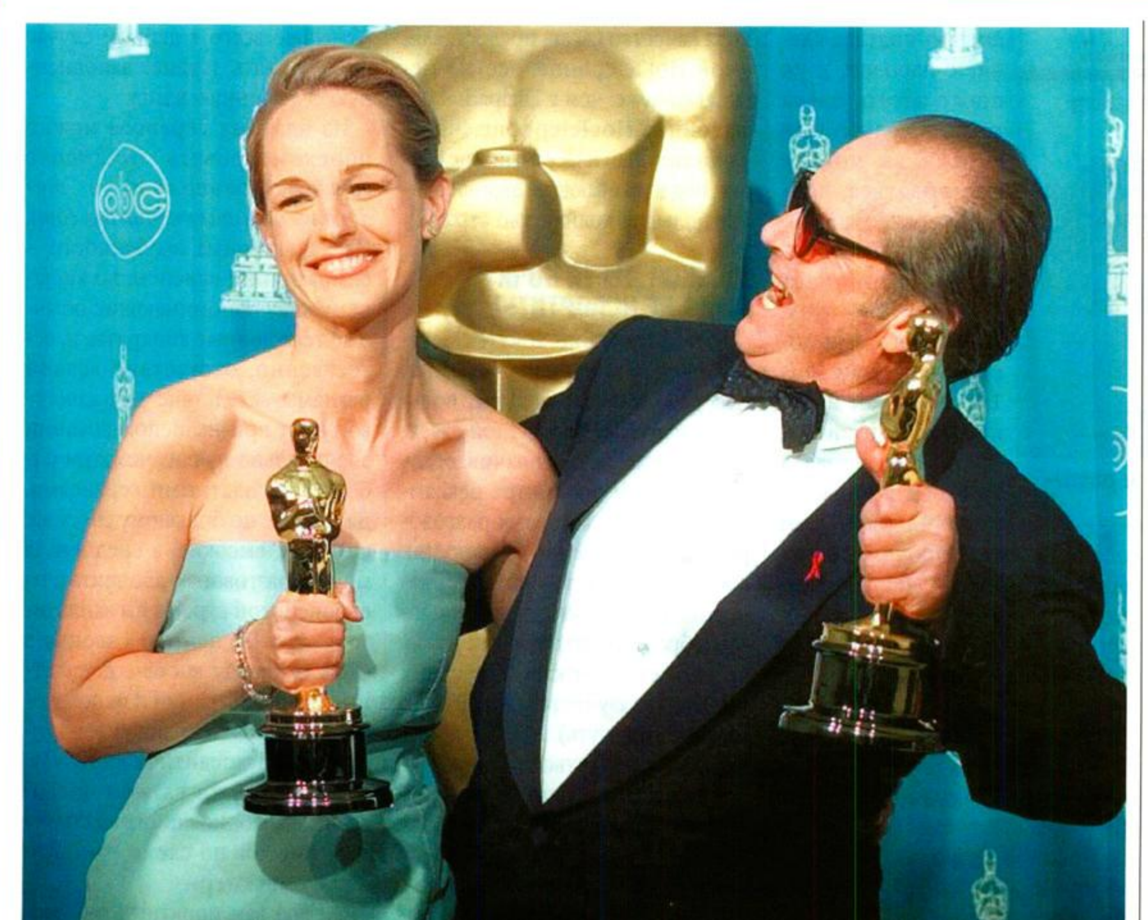
Регистрация здесь несколько сложнее: вначале необходимо заполнить анкету, затем по электронной почте вам высылается письмо-подтверждение с паролем, и уж после этого, введя логин и полученный пароль, вы можете пользоваться данным сервисом. К сожалению, такая процедура занимает обычно 2–3 дня. Кроме того, для доступа к услугам HotTelephone вам необходимо загрузить и проинсталлировать на своем компьютере файл размером около 800 KB. Впрочем, в этом есть свои преимущества: единожды выполнив подобные действия, вам не нужно будет каждый раз тратить время на инициализацию телефонного Java-клиента, как в случае с Dialpad. Очень огорчает тот факт, что этот сервис *сильно* перегружен вследствие громадного количества пользователей, поэтому не удивляйтесь, если вам придется куда-нибудь дозваниваться на протяжении 2–3 часов. Впрочем, так бывает не всегда, хотя качество связи, предоставляемой HotTelephone, все же несколько хуже, чем у Dialpad. К сожалению, HotTelephone.com – единственный известный мне сервис, поддерживающий звонки в такое большое количество стран.

ЛОЖКОЙ ДЕГТЯ БОЧКУ МЕДА НЕ ИСПОРТИТЬ!

И в заключение хочется остановиться на следующем моменте. Как уже отмечалось выше, пользуясь услугами бесплатной связи, вы фактически расплачиваетесь за них путем просмотра рекламных баннеров во время разговора, что при небольших скоростях соединения заметно ухудшает качество голосовой связи. Отключив в броузере загрузку рисунков, вы сможете избежать последних проблем (разумеется, это не совсем честный путь). Правда, прежде чем отказываться от навязчивой передачи картинок, хорошо запомните расположение всех кнопочек на экране: поскольку большинство из них выполнено в графическом формате, после таких «противоправных» действий вы их просто не увидите. Поэтому лучше всего в данном случае использовать заранее заполненную телефонную книгу.

Из платных сервисов можно порекомендовать *Net2Phone (www.net2phone.com)* и *mediaring.com (www.mediaring.com)*. Их характерные особенности – симпатичные клиенты, по внешнему виду напоминающие обычные телефонные аппараты, и, естественно, отсутствие всякой рекламы, вследствие чего качество связи при их использовании значительно лучше, чем при работе с бесплатными сервисами. Да и цены, по большому счету, не такие уж высокие: в среднем за минуту разговора с абонентом из европейской страны вы заплатите от 5 до 25 центов, а звонки в США и Канаду вообще бесплатны. Для регистрации и использования данных сервисов вам понадобится кредитная карточка. Кстати, обе эти службы предоставляют возможность бесплатных звонков по схеме «компьютер–компьютер».

Желаю вам приятных разговоров с дальним и «не очень» зарубежьем! ■



Цыплят по осени считают, а фильмы – по весне...

Джуди Рэйвен

После того как в прошлом номере нашего журнала мы представили лауреатов «Игровых Оскаров», пришла пора поговорить об Оскарах настоящих – киношных.

Все бы этим американцам составлять статистику да выбирать самых-самых: лучший актер, самый длинный сериал, лучшая песня, самый кассовый фильм... Звание «самой известной в мире кинопремии» у них, однозначно, получил бы «Оскар». А церемонию награждения, которая в этом году состоится 25 марта, можно смело отнести к одному из самых ожидаемых событий в мире шоу-бизнеса.

Почему ежегодно поднимается такой ажиотаж вокруг номинантов, а тем более лауреатов? Почему миллионы людей прилипают к телевизорам во время трансляции этого шоу? Ведь так было не всегда...

Первая церемония награждения состоялась 16 мая 1929 г. во время банкета, на котором присутствовало 250 человек, а билеты стоили 10(!) долларов. Тогда было вручено 15 статуэток, и лишь одна из них досталась представительнице прекрасного пола, а именно Джанет Гейнор (Janet Gaynor). Постепенно год от года увеличивались число номинаций (хотя во второй раз их было всего 7), количество гостей и интерес общественности. Все это привело к тому, что в 1942 г. банкет отменили, а церемония с тех пор проводится в театрах.

Вам никогда не хотелось узнать, откуда взялась традиция вскрывать на сцене конверты с именами лауреатов? Оказывается, в 1940 г. журналисты так спешили сообщить публике, кто же победил, что газету, содержащую эту информацию, можно было купить еще до проведения церемонии награждения. После подобного конфуза и ввели систему запечатанных конвертов. Вообще же, все, что касается истории самой академии и ее наград, вы найдете на **официальном сайте** (*www.oscar.org*).

Если же вас больше интересует день сегодняшний, советую зайти на другую страничку (хотя и не менее официальную), где рассказывается **исключительно о 73-й церемонии награждения** (*www.oscar.com*). Лично для меня осталось загадкой, почему номинантов необходимо объявлять именно 13 февраля в 17:28 и ни минутой раньше. Очень красиво, я бы даже сказала, изысканно, выполнена **еще одна страничка, посвященная «Оскару»** (*www.biography.com/awards*).

Тем, кто хочет поподробнее узнать о фильмах, актерах, режиссерах и т. д., как имеющих непосредственное отношение к «Оскару», так и весьма далеких от него, настоятельно советую посетить **The Internet Movie Database** (*imdb.com*). В этой базе данных можно найти биографии, фильмографии, номинации и награды просто невероятного количества людей со всех концов света, в том числе и наших соотечественников. Если актер снялся хоть в паретройке фильмов, скорее всего, здесь информация о нем непременно найдется. Кроме того, тут содержатся новости, чарты, описания фильмов и целые фотогалереи. Очень удобно организован поиск, который осуществляется по названиям фильмов, именам реальных людей (актеров, режиссеров и т. д.) и даже киноперсонажей. Если я вижу на экране телевизора симпатичную физиономию, сразу отправляюсь по указанному выше адресу, дабы выяснить, где еще можно ее лицезреть.

На мой взгляд, быть ведущим церемонии вручения «Оскаров» не менее престижно, чем лауреатом. Еще бы! Победитель поднимается на сцену, получает вожделенную статуэтку, за несколько секунд пытается поблагодарить всех, кого вспоминает, – от родителей и продюсера до Господа Бога, за то, что помогли ему достичь таких высот,

САМЫЕ «ОСКАРОНОСНЫЕ» КИНОКОМПАНИИ

Columbia Pictures – 12
www.spe.sony.com/movies
United Artists – 12
www.unitedartists.com
Paramount – 11
www.paramount.com

САМЫЕ «ОСКАРОНОСНЫЕ» ФИЛЬМЫ

«Бен Гур» (1959)
12 номинаций, 11 побед
www.filmsite.org/benh.html
«Титаник» (1997)
14 номинаций, 11 побед
www.titanicmovie.com
«Вест-Сайдская история» (1961)
11 номинаций, 10 побед
www.movie-musicals.com/shows/wss.html

САМЫЕ «ОСКАРОНОСНЫЕ» ИСПОЛНИТЕЛИ

Кэтрин Хепберн
12 номинаций, 4 «Оскара»
mrshowbiz.go.com/people/katharinehepburn

Мэрил Стрип
12 номинаций, 2 «Оскара»
(*mrshowbiz.go.com/people/merylstreep*)

Джек Николсон
11 номинаций, 3 «Оскара»
(*mrshowbiz.go.com/people jacknicholson*)

после чего со слезами на глазах возвращается на свое место в зале. Совсем другое дело ведущий: он на сцене целый вечер, все это время у него должно быть отличное настроение, с губ не должна сходить голливудская улыбка, он обязан развлекать публику, отпуская смешные (по крайней мере, с точки зрения американцев) шуточки, и в то же время не давать спасть напряжению...

В этом году эта нелегкая участь ожидает комика **Стива Мартина** (*www.stevemartin.net*), известного нам по фильмам «Отец невесты», «Отпетые мошенники» и целому ряду другой развлекательной кинопродукции.

Вообще, более чем за семьдесят лет церемонию проводили разные люди, иногда по одиночке, иногда по двое – по трое. Хотелось бы выделить несколько своеобразных рекордов. В 1930 г. «Оскар» вручался дважды: в апреле и ноябре, – правда, потом, в 1933-м – ни разу (видимо, организаторы решили, что все-таки фильмы, в отличие от цыплят, удобнее считать по весне). Ни войны, ни стихийные бедствия, ни какие-либо другие катаклизмы не могли помешать проведению церемонии, однако трижды награждение откладывалось. Первый раз на неделю (в 1938 г.) из-за наводнения, затопившего Лос-Анджелес. Потом на два дня (в 1968 г.) как дань уважения доктору Мартину Лютеру Кингу, предательски убитому несколькими днями раньше, чьи похороны состоялись в день, на который была назначена церемония. И наконец, в 1981 г. на 24 часа по причине покушения на президента Рейгана. Несколько раз церемония проходила вообще без ведущего, зато в 1959 г. их было аж 6 штук!



За последние 11 лет семь раз ведущим был **Билли Кристел** (*mrshowbiz.go.com/people/billy-crystal*) и три раза – **Вупи Голдберг** (*www.whoopi.com*).

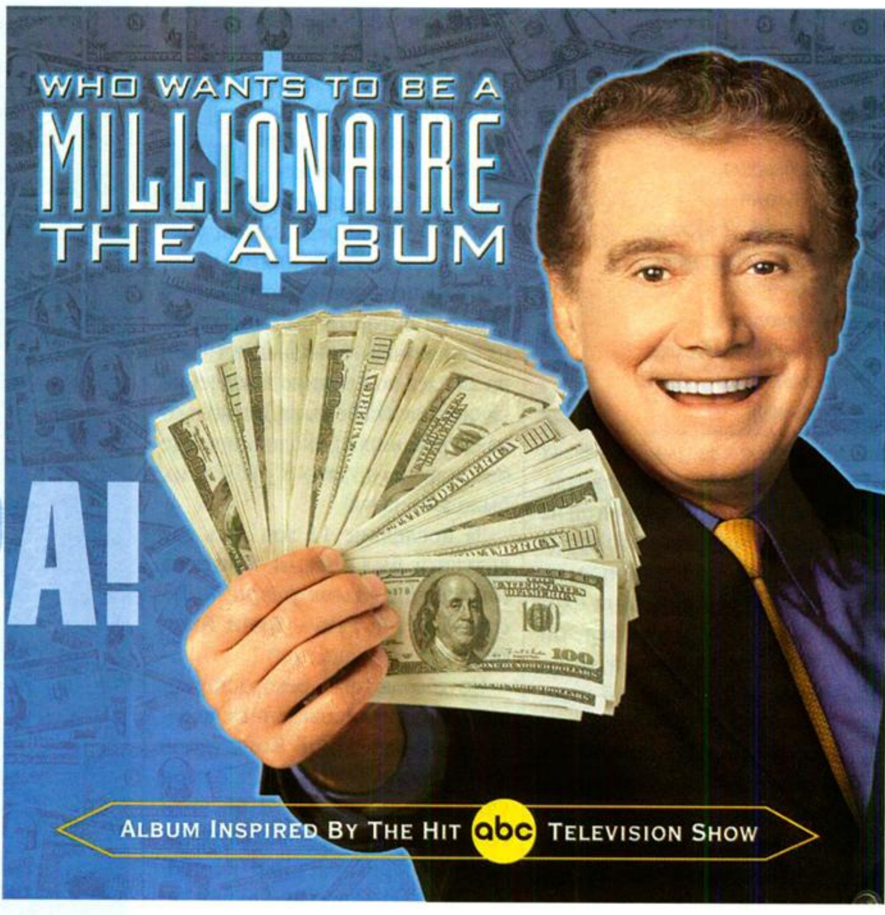
Но абсолютным рекордсменом по количеству проведенных церемоний является **Боб Хоуп** (*www.bobhope.com*). С 1940 по 1978 гг. он участвовал в 17 шоу. При этом большинство выдающихся событий в истории «Оскара» не обошлось без его участия. Он был ведущим в **1953 г.** (*www.filmsite.org/oscars50.html*), во время первой телетрансляции церемонии, и в **1966 г.** (*www.filmsite.org/oscars60.html*), когда телезрители впервые смогли насладиться всем великолепием торжества в цвете. Самое интересное заключается в том, что, снявшись более чем в сотне фильмов, он ни разу даже не номинировался на «Оскара», хотя получил несколько других наград академии.

Как известно, кроме «стандартных» номинаций, существует несколько специальных премий. Уже в 1929 г. было вручено две такие награды: одна великому и непревзойденному комику **Чарли Чаплину** *(www.cc.jyu.fi/~jopa/chaplin/)* как продюсеру, режиссеру и актеру в фильме «Цирк». А вторая – компании **Warner Bros** (*www. warnerbros.com*) за картину **«Певец джаза»** (*www.filmsite.org/jazz.html*), первый озвученный фильм в истории кинематографа.

Хочу еще упомянуть о награде Гордона Е. Сойера за вклад в развитие кинотехнологий (Gordon E. Sawyer Award for technological contributions), учрежденной в 1981 г., т. е. в том же году, когда был создан первый IBM PC (не правда ли, интересное совпадение?). ■

Что наша жизнь? Телеигра!

Сергей Галушка



Откуда оно в нас – это ненасытное желание играть?! Причем с детства, с горшка, с песочницы. И лучше, чтоб вместе, всем миром, в прямом эфире. Вот это праздник, вот это масштабы, вот это накал страстей!

ЛЮБВИ ВСЕ ВОЗРАСТЫ ПОКОРНЫ

– Вы верите в любовь с первого взгляда? Нет?! А с первой ложки? А с первого письма по e-mail?

Идея стара, как мир, лежала на поверхности. Главное, завернуть все это «угощение» в пеструю упаковку, создать рекламу – и успех гарантирован. «Ищу человека, который бы меня понимал (интим не предлагать), – вечная история, банк «Империал». Internet просто завален серверами знакомств (*www.flirt.ru, www.west-east.net, www.fortune.ru, www.amore.ru, www.galafoto.com.ua, www.mbeart.ru, cupidon.al.ru* и др.). На телевидении нужно шоу, романтическое шоу – легкое, страстное, с интригой, красивыми лицами и дорогими призами. Как всегда, в своем отечестве пророков не нашлось. Лицензию пришлось покупать у английской фирмы Action time. Кстати, «Любовь с первого взгляда» – первая лицензионная программа на телевидении СНГ, а производила ее все та же телекомпания «Игра» (*www.tvigra.ru*). Бессменные ведущие программы – загадочно-раскованная Алла Волкова и обаятельный Борис Крюк – давно уже стали «секс-символами» СНГ. Подобные передачи с большим удовольствием смотрят телезрители США, Голландии, Швеции, Испании, Германии, Польши (*changeofheart.warnerbros.com, www.battleofthesexes.com, www.tvgameshows.com*).



СЛЕЗЫ СМЕХА

Глупый Кивин робко прячет тело жирное за шуткой. Правда, шутка плоская такая, что не очень-то и спрячешь... Нет, ну что вы, официальный сайт Союза КВН (*www.amik.ru*) заслуживает всяческих похвал: и информативность, и дизайн, и содержание – все на приличном уровне. Высшая лига! Ясное дело, прослеживается почерк Александра Васильевича.

Примерно тех же отзывов достойны и другие Web-звезды первой величины: «Диаспора КВН» (*kvn.diaspora.ru*), КВН ХАИ (*www.kvn.xai.vostok.net*), «Новые армяне» (*www.na.diaspora.ru*), КВН БГУ (*www.kvn-bgu.ru*), KVN.RU (*www.kvn.ru*).

Но что творится ниже в негласной табели о рангах (куда, к примеру, имеется множество ссылок со все той же «Диаспоры КВН») – как говорится, ни в сказке сказать, ни пером описать. В веселости, конечно, ребятам не откажешь, но с остроумием и, если можно так выразиться, общим уровнем культуры шутки наблюдаются серьезные проблемы.

ЭРУДИТ ИЛИ СЧАСТЛИВЧИК?

– Поздравляю, господа, свершилось! Идея всеобщего бесплатного образования, о которой так много говорили во времена застоя, наконец-то воплотилась в жизнь. И решение пришло, как обычно, с Запада (*abc.go.com/primetime/millionaire/millionaire_home.html*). Заграница нам поможет (*ben-schumin.simplenet.com/game-shows/shows/millionaire/index.htm*). О счастливчик, учись играючи! (*www.ways.ru*). Яркий пример того, что за океаном именуют Edutainment (*bvinteractive.go.com, www.wkbw.com/millionaire/millionaire.html, www.3bigshows.com, www.whowantstobeamillionaire.co.uk*). Как



положено, и без того живой интерес к игре подогревается светом призрачного миллиона. Есть повод «засесть за словари на совесть и на страх» (энциклопедические, в большей мере). Скромный отечественный эрудит готов играть круглосуточно за просто так, загрузив компьютерный вариант телешоу по адресу *olucky.cjb.net* или в онлайновую версию под названием «Ах везунчик!» *(luck.xelon.ru).*

ЭТИ ПЕСНИ НЕ ЗАДУШИШЬ, НЕ УБЬЕШЬ!

Музыкальный мы народ, ничего не скажешь. Нам песни строить и жить помогают... И многие из них мы можем угадывать даже с трех нот. Правда, неизвестно какие: те, что строительство облегчают, или те, что жизнь. Впрочем, неважно. На протяжении трех-четырех лет



по вечерам мы дружно спешили домой, чтобы поудобней расположиться перед экранами телевизоров и, очарованные гипнотическим обаянием экзальтированного Валдиса Пельша, угадывать, угадывать, угадывать... Настоящий был подарок от телекомпании «ВИД» *(www.vid.ru).* Впрочем, лицензию на него все равно пришлось покупать у предприимчивых американцев. И сразу возник новый пласт сетевой отечественной культуры: онлайновые игры, чаты, форумы *(www.midi.ru/game_1.htm, www.karaoke.ru),* наш земляк Игорь Сирота из Ровно *(www.sirotasoft.com)* создал программу «Угадай мелодию» *(*кстати, ее последняя версия озвучена самим Валдисом Пельшем), а в 71-м номере печатного органа «интеллектуальных меньшинств» *(www.atlant.ru/game/gazeta.htm)* существует даже «бумажно-литературная» версия игры.

АХ ЭТО ПОЛЕ, ПОЛЕ, ПОЛЕ, ПОЛЕ, ПОЛЕ ЧУДЕС!

С легкой руки Алексея Толстого словосочетание «Поле чудес» в нашей стране всегда воспринималось с легким сарказмом. Но в 1990 г. это было, как бомба, взрыв страстей и эмоций, вызов серым будням. Непривычное название передачи столь же резало слух, как и определение «Капитал-шоу», поскольку «Капитал» не отделялся от Маркса, а в слове «шоу» было нечто вульгарное. Но революция произошла мгновенно благодаря обаянию Влада Листьева, а затем и остроумию Леонида Якубовича. И снова у руля – «ВИД», и снова – торжество западных идей, и снова – огромный Internet-резонанс телеигровых страстей: Wheel of Fortune *(www.station.sony.com/wheel),* You Don't Know Jack: 5th Dementia *(www.sierra.com),* «Поле чудес» *(www.sirotasoft.com),* «Эрудит-лото» *(wwwkoi.nsk.su/~yeskevitch)* и т. д. ■

ПОКА ВОЛЧОК ЕЩЕ ВЕРТИТСЯ...

– Итак, господа, пока крутится волчок, делайте ваши ставки. 500 рублей, красное, принято от господина Стрелкина. О, госпожа Воронова, вы сегодня просто очаровательны! По 1000 рублей на черное и красное? Рискуете... Принято! 500 рублей, черное? Что так скромно, господин Хрусть? Смелее, смелее. Принято. Стоп!!! Ставки сделаны, господа!

«...старые, опытные игроки накануне обсудили, как они будут делить деньги, как они будут ставить в одном случае, а как – в другом, как сделать так, чтобы не ставила публика, и так далее... Они преступники! Мне бы автомат Калашникова, я б их всех убил. Нельзя садиться за стол с такими мыслями. Они гробят игру. Но, в конечном счете, это делаю я, потому что это я их породил. Шайка бандитов, преступников – вот что такое элитарный клуб!» (Владимир Ворошилов, из интервью «Новой газете», 1998 г., *wwwkoi.nsk.su/~yeskevitch/www/vorosh2.html).*

– Сыграла черная. Улыбнитесь, госпожа Воронова. Тишина в зале. Против вас играет Иван Пупкин, студент из города Урюпинска. Внимание! Вопрос: «Сначала она обосновалась в баре телецентра в Останкино, затем переехала на улицу Герцена, д. 47, потом были три прямых эфира из Болгарии, Центр международной торговли на Красной Пресне и, наконец, Охотничий домик в Нескучном саду (*www.tvigra.ru*). У вас есть ровно минута, чтобы ответить на вопрос: как называется эта игра?».

«Если бы был такой термометр, который измерял бы температуру страсти, энергии! Страсть, собственно, и движет миром. Я уверен, что человек совершает стратегические поступки не за счет ума, но руководствуясь чувством, страстью. В жизни основное – страсть. Страсть игрока – та руда, которая добывается этой программой. Именно ее и не хватает в минуту обсуждения, потому что перед обсуждением идет рулетка со ставками, и игроки выдыхаются. Их мозги, душевные силы, чувства как бы выплескиваются на этих ставках... Минуты обсуждения нет, нет рождения нового знания через обсуждение, через логическую цепочку. Людей, способных думать после ставок, сейчас нет».

Г-жа Воронова *(раскрасневшись)*:

– По-моему, это «Что? Где? Когда?» (*chgk.msk.ru*).

Г-н Хрусть (*вытирая пот со лба*):

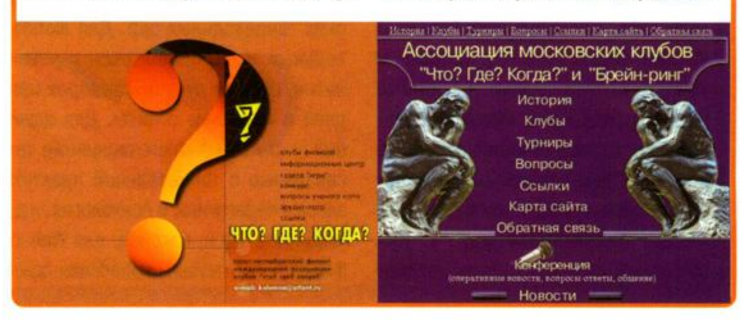
– Согласен, здесь двух мнений быть не может (*piter-znatoki.narod.ru/spb.htm*).

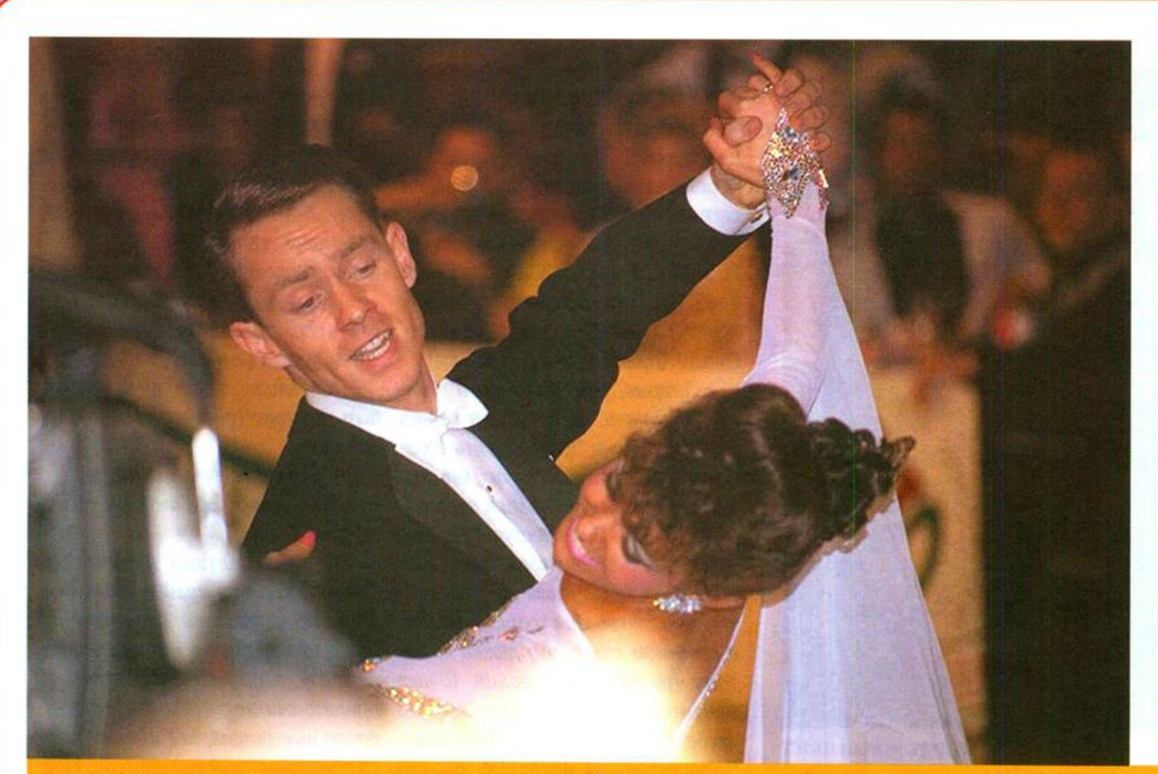
Г-н Стрелкин (*ерзая на стуле*):

– А если это «Брэйн-ринг» *(brain.atlant.ru)*?

«На фоне ведущих других программ я выгляжу крайне жестоким. Меня не устраивает сложившийся образ телеведущего – слащавый, лебезящий, заискивающий. Почему-то принято считать, что эта маска наиболее выигрышна, что именно такого поведения ожидают зрители. Мол, народ хочет, чтобы ему с экрана лизали задницу. Для меня эфир – особый мир. Этот час не имеет никакого отношения ни к прошлому, ни к будущему. Все, что вне зеленого игрового стола, моментально забывается. Для меня все игроки перед началом схватки равны – никаких симпатий, равно как и антипатий. Приму только того, кто целиком вкладывается в игру... В моем возрасте и три года – вечность. Но дожить, точнее, доиграть до 2000-го надо» (В. Ворошилов, из интервью «Комсомольской правде», 1997 г., wwwkoi.nsk.su/~yeskevitch/www/vorosh1.html).

И дожил, и доиграл, любим всеми! Ну, пусть не всеми, но очень многими. И дай ему Бог многие лета! Что натворил?! 42 официально зарегистрированные ассоциации (около 6000 клубов) из России, Украины, Эстонии, Латвии, Беларуси, Литвы, Туркмении, Азербайджана, Грузии. IRC-чемпионаты, Internet-турниры (*www.kulichki.com znatoki*). Сотни, тысячи интереснейших вопросов – ликуйте эрудиты, живите интеллигентствующие массы, потребляя пищу для невостребованного родным отечеством ума. И это все на упомянутых выше страницах!





BALLROOM DANCING IN JAPAN

home.att.ne.jp/red/ballroom/index.html

Бальные танцы в Японии – это звучит несколько парадоксально. Тем не менее Япония представлена на паркете весьма сильными и перспективными парами. На этом сайте вы найдете огромное количество информации: журналы, посвященные танцам в Японии и мире, каталог учебников, сведения о японской танцевальной школе, онлайновый магазин, календарь соревнований и коллекцию ссылок.



Бальные танцы: ностальгия на всю жизнь

Елена Расина, Ирина Вигор

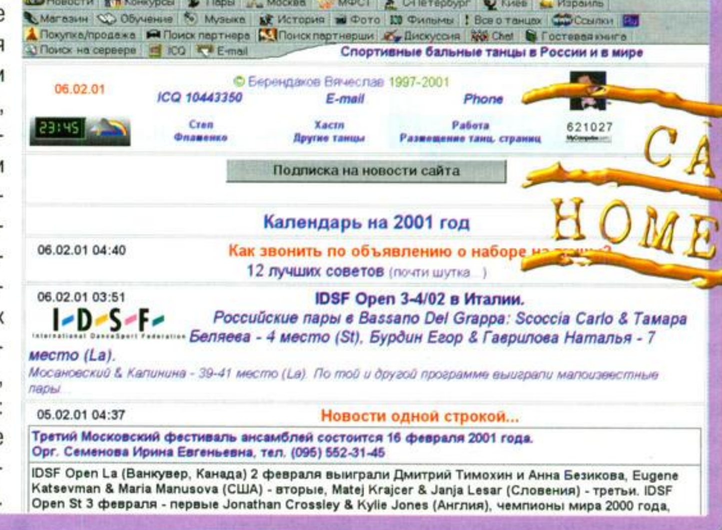
С высоты зрительских трибун это действо похоже на ослепительный праздник, ожившую сказку. Но, однажды выйдя на паркет, понимаешь, что это нечто большее. В каждом движении, даже в легком жесте, слиты воедино любовь и нежность, страсть и ненависть. Это целая жизнь под музыку, где нет места лжи, поскольку нельзя станцевать безукоризненно с человеком, который тебе безразличен. Время, проведенное здесь, уже никогда не забыть, не вычеркнуть из памяти. Это бальные танцы.

Бальные танцы пришли к нам из прошлых столетий, хотя большинство из них окончательно оформились лишь в первой половине XX в. Современные танцевальные па, конечно, отличаются и сложностью, и техникой исполнения, но ощущение праздника осталось неизменным и сегодня. Выходя на паркет, каждая девушка чувствует себя королевой бала, а каждый парень – галантным кавалером. Звучит музыка, и пары начинают кружиться в танце. Кажется, что они плывут по воздуху, так легки и непринужденны их движения. Наверное, именно умение партнеров вместе чувствовать, жить в танце и есть гармония.

СПОРТИВНЫЕ БАЛЬНЫЕ ТАНЦЫ В РОССИИ И В МИРЕ

www.dancelife.ru

Пусть и не слишком «испорченный дизайном», но, тем не менее, самый информативный русскоязычный сайт, посвященный бальным танцам. Здесь есть все: история и теория танцев, уроки и учебные фильмы, подборка музыки, магазин, доска объявлений о поиске партнера или партнерши, предложения работы для танцоров и тренеров, онлайновый форум. Нашлось место и для рубрик развлекательного характера: чата и даже сборника танцевальных приколов. Для «действующих» танцоров полезными окажутся календари соревнований, проходящих в Москве, Санкт-Петербурге, Киеве, странах ближнего и дальнего зарубежья, а также рейтинговая таблица первой сотни российских танцевальных пар. Для любознательных – фоторепортажи с чемпионатов, снимки лучших танцоров наших дней и интервью с ними. Для вдумчивых – статьи на многочисленные темы, связанные с танцевальной практикой: здесь и педагогика, и психология, и даже медицина. Ну и, наконец, для Web-серферов – богатейшая коллекция ссылок.



«СКРИПИЧНЫЙ КЛЮЧ»

www.dancesport.ru/music/index.html



«Танцуйте со страстью!» – так говорят создатели русскоязычного сайта «Скрипичный ключ», обладающего одной из лучших коллекций танцевальной музыки в формате MP3 и MIDI. Мелодии для танца аккуратно собраны на отдельной страничке, содержащей также краткое его описание. Где еще вы узнаете, что у каждого танца, кроме музыкального размера и темпа, есть еще настроение и даже... цвет?! Но на этих страницах представлены далеко не все музыкальные композиции: побродив по разделам сайта, вы обязательно обнаружите еще, причем порой в самых неожиданных местах.

«Скрипичный ключ» – это не просто файловый архив, а многоплановый информационный ресурс, содержащий даже такие вещи, как программы для записи и проигрывания музыки, тексты песен, подборку ссылок, тематический онлайновый форум и ответы на часто задаваемые вопросы.

DANCESPORT UK

www.dancesport.uk.com

Если говорить о географии, то центром вселенной спортивных танцев является Англия – именно в этой стране они наиболее популярны. Здесь проходят самые солидные чемпионаты и кубки мира, здесь строятся самые большие танцзалы. Поддержку этому виду спорта оказывает сама королевская семья. К сожалению, в других государствах бальные танцы менее почитаемы, и, как говорят создатели сайта, их Web-ресурс призван исправить это недоразумение.

BALLROOM DANCING WORLDWIDE

www.dancesport.uk.com/world.htm

Всем, кто серьезно увлекается бальными танцами, будет интересно посетить этот каталог, в котором собраны ссылки на самые интересные сайты со всего мира, имеющие отношение к предмету нашей статьи. Здесь вы найдете виртуальные представительства танцевальных ассоциаций, клубов, школ, а также популярных журналов, онлайновых магазинов и т. д. Особенно приятно то, что среди множества стран, упоминаемых в каталоге, есть и Украина, которая представлена Web-сайтом Театра спортивного танца «Импульс» из Донецка.

Лет десять назад разгорелись жаркие споры о том, что же такое бальные танцы – искусство или спорт? Со временем ответ на этот вопрос отыскали, причислив их к видам спорта, причем не простых, а олимпийских. Вот только места для них в программе Олимпиады все никак не найдут...

И хотя в спортивных танцах (так их принято теперь называть) присутствуют все атрибуты настоящего большого спорта – тренировки, конкурсы, чемпионаты, карьера, – их нельзя не считать искусством. Здесь невозможно достичь желаемого результата, всего лишь исполняя (хоть и безукоризненно) поставленную композицию, – необходим артистизм, без которого в танце нет души. Суть танца заключается не в технике, а в чувствах. Но их, тем не менее, нельзя выразить, не владея техникой, достающейся ценой огромных усилий. Ежедневные тренировки, где приходится снова и снова повторять одни и те же движения, обязательные упражнения на растяжку, как у гимнастов, занятия хореографией, как в балете, – это трудный и долгий путь к достижениям и победам.

Танцоров, на которых возлагают надежды, начинают готовить с раннего детства – с пяти или шести лет. Конечно, ребенок пока не в состоянии понять суть танца, в котором самые сильные эмоции можно выразить, не произнеся ни единого слова, только с помощью движений и жестов. Но технику исполнения и опыт участия в соревнованиях, придающий уверенность на паркете, желательно получить пораньше. А понимание придет со временем, равно как и те чувства, которые маленькие леди и джентльмены все эти годы пытались изобразить.

Нет ничего хуже, чем уйти из этого мира. Мгновения, которые уже нельзя вернуть, запечатлятся в памяти навсегда. Тоска будет охватывать сердце всякий раз, когда по радио или телевидению прозвучит знакомая мелодия. Ностальгия по сказочному празднику останется на всю жизнь. ■

САЙТЫ ПО ТЕМЕ

Танцевальная фотогалерея
home.sol.no/%7Etomarhan/foto.htm

Все о бальных танцах в США
www.ballroomusa.com

Лучшие информационные ресурсы по бальным танцам
www.ballroomdancers.com,
www.dancersplanet.com,
www.danceplaza.com

Коллекции танцевальной музыки в формате MP3
dancemp3.da.ru,
www.chat.ru/~danceit/

Танцевальные мелодии в формате Real Audio
www.ballroomdancers.com/Music/Default.htm

MARTIN DIHLMANN & LYDIA WEISSER

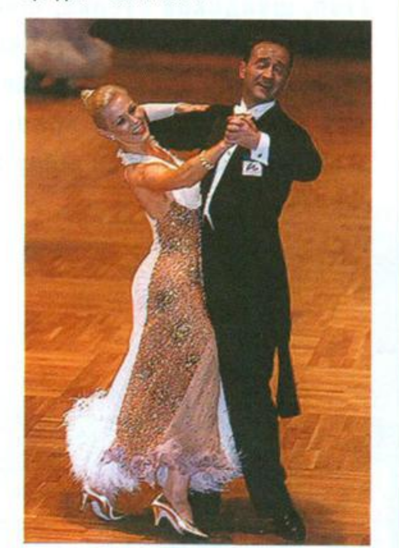
www.dihlmann-weisser.de

Что общего между большим спортом и большим искусством? И там и там есть свои «звезды» – люди, овладевшие мастерством в совершенстве, честолюбивые, порой даже избалованные славой. Познакомиться с жизнью элиты спортивного танца можно, например, на персональном Web-сайте одной из немецких профессиональных пар – Мартина Дильмана и Лидии Вайссер. Галерея фотографий, подборка видеозаписей, рассказы о себе – все о буднях и праздниках чемпионов...

MUCH ADO ABOUT BALLROOM DANCING

www.outdancing.com/Ballroom/

За рубежом, к примеру в США, отношение к бальным танцам гораздо более «демократичное», чем у нас, где народные массы (особенно молодежь) одновременно восхищаются ими как высоким искусством и отвергают как пережиток прошлого. В Англии и Америке дружеские вечеринки с бальными танцами – обычное явление. Для тех, кто собирается организовывать такие мероприятия или просто участвовать в них, предназначено это онлайновое «краткое руководство». Здесь даны ответы на самые разные вопросы: как одеваться, как себя вести, как подобрать музыку... Пожалуй, в русском варианте этот сайт стоило бы назвать «Бальные танцы для «чайников».



Горизонты Стокгольма

Михаил Лаптев

Швеция... Какие ассоциации вызывает у вас название этой страны? Шведский стол, шведская стенка, шведский социализм, шведская семья... Кому-то на ум, может быть, придет сладкоголосие ABBA, кому-то шведы под Полтавой, кому-то Нобелевская премия или автомобили Volvo, а кому-то шведские спички... Во всяком случае, думаю, вряд ли найдется кто-либо, кто совсем уж равнодушен к этой стране, давшей миру множество колоритных, именно шведских понятий.

Жемчужиной этой далекой-близкой державы, бесспорно, является ее столица – Стокгольм. У нас принято называть «Северной Пальмирой» Санкт-Петербург, однако европейцы считают, что на эти лавры, хотя бы и из-за более северного расположения, претендует именно главный город Швеции.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

История города ведет свой отсчет с 1187 года, когда шведский конунг Canute I заложил деревянный форт на небольшом островке, где воды озера Меларен впадали в Балтийское море, и назвал его Stockholm. Первое упоминание о Стокгольме относится к XIII столетию, именно тогда Birger Jarl, расширяя поселение, соорудил крепость на острове, известном сейчас под именем Gamla Stan (*io2.scheffers.net/photo/stockholm99/*). И самый удивительный район города именно этот – старинная архитектура, узкие улочки, сувенирные лавки, маленькие ресторанчики... Окончательно официальной столицей Швеции город стал только в 1523 году.

В том, что планировка Стокгольма представляет собой нечто неординарное (он расположен на 15 островах), можно убедиться, взглянув на его карту, интерактивный вариант которой, как, впрочем, и карту всей страны, можно найти на сайте *www.stadskartan.se*. Хотя этот ресурс сделан исключительно на шведском, все вполне прозрачно, и проблем у вас не возникнет ни с навигацией, ни с поиском нужной улицы.

МУЗЕИ

В Стокгольме мне довелось побывать в канун католического Рождества, когда город просто излучал праздничное настроение, и казалось, что вот-вот произойдет что-то сказочное. Немаловажную роль в этом играет бережное отношение шведов к своей истории и традициям. Кстати, именно здесь в 1891 году впервые в мире в парке Скансен появился этнографический музей под открытым небом (*www.skansen.se*).

Неподалеку расположен еще один уникальный, единственный в своем роде музей (*www.vasamuseet.se/indexeng.html*). Он посвящен самому большому парусному судну в мировом кораблестроении, спущенному на воду в 1628 году, под именем Vasa. История его хотя и весьма забавная, однако достаточно печальная и короткая. Огромный корабль построили по заказу короля Густава II Адольфа и по его же прихоти переделали, как то было угодно монарху (немыслимое количество пышной резьбы, огромная парусность, запредельное количество артиллерийских портов), несмотря на все протесты мастеров. Закончилось все довольно грустно – в первый же свой выход в море судно затонуло тут же, в стокгольмской бухте, благодаря чему, собственно, и сохранилось для потомков: через три века (в 1960 году) Vasa подняли, реконструировали и водрузили на своеобразный пьедестал. Даже сейчас этот корабль поражает воображение своими размерами. А более детальную информацию о Vasa на русском языке можно найти на этой страничке – *www.navy.ru/editions/grinda/sailship/ship/vasa.htm*.

ВСЕ МОГУТ КОРОЛИ

О монархии в Швеции, а она существует там по сей день и является ныне конституционной, вы найдете много интересной информации на сайте «Королевский Двор» (*www.royalcourt.se/eng/index.html*), где можно также прочесть и о королевском дворце (*www.royalcourt.se/kungliga_slottet/eng/index.html*) – одной из архитектурных жемчужин города. Почему-то принято считать, что церемония вручения Нобелевских премий происходит именно здесь, хотя на самом деле она проводится в Стокгольмском концерт-холле (*www.nobel.se/nobel/ events/vr-concerthall*).

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

В Стокгольме сложно заблудиться, но, конечно же, лучше запастись путеводителями и справочниками, например *www.stockholm.ru*. Этот ресурс существует на шести языках и, что удивительно, на русском также. Тут есть и путеводитель, и необходимые сведения для туриста о городе, и замечательная фотогалерея. Кстати, по поводу путеводителей, недавно мне впервые встретился весьма интересный ресурс на данную тему – *www.my-guide-stockholm.com*. Это своеобразный персональный гид, который после заполнения небольшого опросника адаптируется под пользователя в зависимости от его интересов.

Если же вы оказались в городе и решили заказать экскурсии с гидом, вам пригодятся следущие ссылки – *www.stockholmsightseeing.com*, *www.citysightseeing.com*, *www.cinderella-batarna.com*. Обязательно совершите водную прогулку, с возможными вариантами можно ознакомиться на данной страничке – *www.stromma-kanalbolaget.com/stromma/engelsk/skindex.htm*, есть здесь и замечательные фотографии, иллюстрирующие подобное путешествие.

ЕДА

Традиционный шведский ужин, называемый smorgasbord (именно это, наверное, дало повод к возникновению термина «шведский стол»), состоит из мясных и рыбных блюд, сыра и различных овощных салатов на выбор. Конечно же, обязательно присутствуют и морепродукты.

Национальным шведским напитком считается вовсе не водка Absolut, а пиво, которое имеет здесь пять градаций крепости, – самое крепкое 5,6%. Торговлей алкоголем занимается государственная структура Systembolaget. На ее сайте *www.systembolaget.se/english/xindex.htm* можно прочесть целый опус на тему, чем вызвана такая монополия.

Дополнительную информацию о шведских сайтах на различные темы вы получите на Web-ресурсах *www.virtualsweden.net*, *www.visit-sweden.com*.

Ну и напоследок, несколько цифр о самой Швеции. Их можно найти на Web-сайте Шведского статистического агентства – *www.scb.se/indexeng.htm*. ■

СКАЗКА



Швецию не зря называют «Страной сказок». Именно родина викингов подарила миру таких известных рассказчиц чудесных историй, как Астрид Линдгрен (*www.interlog.com/~wings/jane/a_lindgren/a_lindgren.html*), автора популярнейших у нас в стране книг «Пеппи Длинный Чулок» и «Малыш и Карлсон, который живет на крыше», и первую женщину – лауреата Нобелевской премии по литературе Сельму Лагерлёф (*www.lysator.liu.se/runeberg/authors/lagerlof.html*), поведавшую нам историю «Чудесного путешествия Нильса и диких гусей».

Неудивительно, что на 20-кроновой шведской банкноте (*www.riksbank.com*) изображена именно Сельма Лагерлёф, ставшая одним из символов этой скандинавской страны.

АРХИТЕКТУРА

Стокгольм расположен на островах с огромными заводями, изрезан каналами и поражает разнообразием архитектурных стилей. Если даже обозревать город с одной точки, перед вами может открыться вид и на квартал зданий XVI века, и стоящий за ним многоэтажный дом, сверкающий стеклом и бетоном, но все это не нарушает общей гармонии и спокойствия панорамы (*art-bin.com/art/opanorama.html*).

Кстати, самое большое в мире здание сферической формы, оказывается, расположено в Стокгольме и называется Globen (*www.globen.se/english/index.htm*) – оно используется в качестве спортивной арены и эстрадного зала.

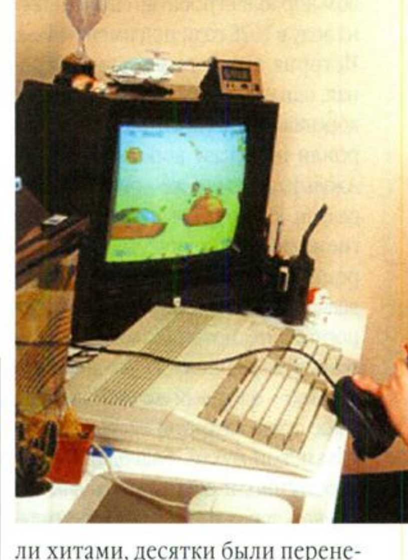
Если вы хотите узнать, как выглядит метро Стокгольма (по-местному Tunelbana), – посетите эту страничку (*www.sl.se/international/rys/turist/default.htm*). Здесь «властвует» вовсе не мрамор, а зачастую встречаются просто дикие скальные породы.

Ну а если вам надоело знакомиться с архитектурными достопримечательностями города, можно заглянуть в парк развлечений «Грёна лунд» (*www.tivoli.se/ru/default.asp*).





Ты помнишь, как все начиналось?



Сергей Кучеренко

От текста – к псевдографике. От рисунков – к анимации. От видео – к 3D-моделированию. Какое будущее ждет компьютерные игры? Эффект «суперреализма»? Виртуальная реальность? Искусственный интеллект? Но не будем гадать. Попробуем обратить свой взгляд в прошлое.

Все человечество условно можно разделить на две половины. Мужскую и женскую – вставит нетерпеливый читатель. В общем-то, он прав. Но я сказал – условно. Это те, кто **играет** в компьютерные игры, и те, кто **не играет**. Если у второй половины слова «компьютер», «демо-версия», «крутая графика» не вызывают никаких эмоций, то первую возбуждают мгновенно. Заядлый геймер будет месяцами страдать в ожидании новой игры, которую задолго до этого (за месяц, год, два) разрекламировали журналы и Web-сайты. И когда заветный диск наконец попадет к нему в руки, он станет неистово восторгаться графикой и звуком, не спать ночами, а через неделю с такой же пылкостью рассказывать друзьям о ее недостатках и «глюках». Причем этой «болезни» подвержены все слои населения, разница лишь в достатке. Студент (студентка) купит один диск («два в одном без потери качества»), начальник солидной фирмы – лицензионную коробочную версию игры. Кто-то будет выжимать из своего Pentium 133 последнее, устанавливая низкое разрешение экрана и качество звука. Кто-то, не раздумывая, сразу произведет апгрейд, чтобы играть в свое удовольствие. И тех и других объединяет «наркотик», которого еще в древние времена яростно требовали люди: хлеба и зрелищ! В современном варианте даже экономят на хлебе насущном, рассчитывая на зрелище, именуемое КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА.

А задумывались ли вы о том, как все начиналось? Какими они были, эти первые игры?

ПАЛКА, ПАЛКА, ОГУРЕЧИК – ПОЯВИЛСЯ ЧЕЛОВЕЧЕК

Да, игры раньше не блистали ни красотой, ни звуком. Весь процесс сводился к диалогу «человек–ЭВМ» в текстовом режиме. Ни о какой графике не было и речи. Преобладали в основном логические игры («Калах», «Го», «Реверси», «Шахматы»). В 1987 г. на вычислительных комплексах серии ЕС огромной популярностью пользовалась игра – прообраз нынешних «стратегий». Вы – властелин такого-то феодального государства, у вас – столько-то крестьян, столько-то бушелей зерна, столько-то земли. В процессе игры вы укрепляете свое господство, торгуете, взимаете налоги, воюете и т. д. Однако ЭВМ упорно старается вам помешать. Делая очередной ход, из диалога с машиной (на монохромном дисплее с зеленым свечением) вы узнавали, что у правителя, то есть у вас, масса проблем вроде нападения соседей или прожорливых крыс, уничтожающих запасы зерна. Я, честно говоря, в то время игрой не увлекся. Другие же сидели за мониторами ночами, взъерошив волосы и подсчитывая на бумаге запасы золота, зерна, земель, воинов и прочих ценностей. Мне нравились игры-стрелялки: передвигая нечто похожее на пушечку, расстреливать «инопланетян», спускающихся сверху. Все элементы графики на экране представляли собой комбинацию простых текстовых символов типа «тире», «двоеточие» и т. д. Прародителей будущего жанра Action сопровождали соответствующие звуки PC-спикера – электронные писки и бульки, ибо звуковых карт у нас еще и в помине не было.

Но прогресс на месте не стоял. В Англии в 1982 г. родился настоящий домашний игровой компьютер ZX-Spectrum. Поначалу он обладал оперативной памятью объемом всего 16 KB, однако за четыре года эта цифра подросла до 128 KB. «Спектральная» волна захлестнула тогда весь мир. Американские, японские, итальянские и многие другие игровые компании произвели тысячи игр для «Спектрумов». Сотни игр стали хитами, десятки были перенесены на другие платформы. Сразу после фильма «Чужой» вышла игра Aliens. Играть в нее было настолько интересно, что за клавиатуру мы садились с напарником вдвоем. Обязанности между нами были распределены: я открывал двери, напарник входил и стрелял, так как реакция у Чужого – молниеносная. Графика уже была рисованной, введены звуковые эффекты. Помещения можно было осмотреть по кругу, двери заблокировать выстрелом в замок. И в финале, после блужданий по лабиринтам добраться до Главного Босса – Матки. И все это работало с ОЗУ в 48 KB! Внедрение в игры стереозвука (звуковая плата на микросхеме AY 3-8910) и рост объема оперативной памяти до 128 KB существенно повлияли на зрелищность и усилили эффект «погружения в игровое пространство». Например, в CYBERNOID-2 взрывы и отблески на выпуклой броне робота были просто бесподобными.



King's Bounty

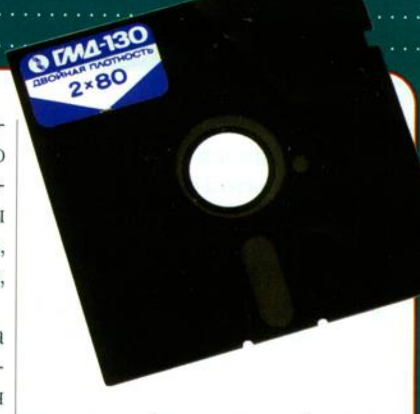
Maniac Mansion



Captain Blood







286, 386, 486... ВЗЛЕТ!

Но как бы там ни было, компьютеризация пошла по рельсам IBM PC. На смену «Спектрумам» пришли «Поиски» и «Нейроны». Настоящими игровыми хитами на заре проникновения «IBM-совместимых» в наши офисы и квартиры стали Kings Bounty, Golden Axe, Metal Mutant, XENON-2: Megablast и еще пара десятков. Для «Поиска» существовала «турбоверсия» игры Golden Axe. Каким способом нашим программистам удалось «ускорить» эту игру, я не знаю, но работа детища «Электронмаша» послужила поводом рождению поговорки: IBM – вечный «Поиск». Хотя, честно признаться, именно на этом ПК я освоил MS-DOS и Norton Commander – за что большой поклон его создателям. А Golden Axe и Metal Mutant были настолько увлекательны, что я не обращал внимания ни на монохромный зеленый монитор, ни на длительную загрузку очередного уровня (ОЗУ – всего 512 КВ). XENON-2 пожирал многие часы бессонных ночей, каждый уровень борьбы с инопланетными чудовищами имел свою изюминку: победить боссов можно было, только зная уязвимое место врага. А чего стоила торговля в «магазинчиках» между уровнями, где можно было «затариться» более мощным оружием или двигателями. Продавался даже «обессмерченный» вариант XENON-2, но играть в него уже было не так интересно.

Даже простые «стрелялки» и «прыгалки», адаптированные под 16-разрядные ПК, приобрели более красивый интерфейс и цветную графику. Невероятно, но факт – такие «игрушечки», как Paratrooper (симулятор мини-ПВО), Taper (веселый бармен раздает пивко), «Тетрис», Arcanoid («Питон», Digger и другие), продолжали радовать игроков с машинами класса XT. Секрет популярности маленьких игр – в незатейливом сюжете и коротких уровнях, рассчитанных в основном на реакцию игрока. «Знаете, почему многим нравится колоть дрова? – сказал однажды Альберт Эйнштейн. – Потому что сразу виден результат». То же самое относится и к маленьким играм. Результат, будь то «чумовая стрелялка» или «головоломка», не заставлял долго ждать. К тому же в процессе игры «срабатывает» психологический фактор. Увидев несколько раз надпись *Game Over*, игрок буквально «заводится» – «простейшая же игрушка, уровень – примитив, а пройти не смог! Да я сейчас...».

Немалой популярностью пользовались игры по мотивам лучших диснеевских мультиков «Чип и Дейл», «Утиные истории». Позднее появился «Аладдин». «Утиные истории» сочетали в себе несколько жанров. Тут тебе и стрельба, и аркада, и головоломка. Характеры персонажей – Скруджа Мак'Дака, Зигзага, Глумгольда – прописаны, как в настоящем мультфильме.

Среди представителей жанра adventure (в русскоговорящем играющем сообществе обычно для его обозначения применяют термин «квест») довольно оригинально выглядели триллер Maniac Mansion и космическое приключение Captain Blood. Первая игра, обладая всего лишь графикой в 16 цветов и простой анимацией, имела увлекательный сюжет. Трое подростков отправляются на окраину города, за кладбище, с целью проникнуть в загадочный дом, окна которого сияют таинственным светом по ночам. Начало, как вы догадались, типичного американского «ужастика». Уже тогда сформировался традиционный адвентюрный геймплей – решение головоломок с помощью найденных предметов и их комбинирования. Проникновение в дом не составило особого труда (ключ от входной двери был спрятан под ковриком), но дальше... Дальше все оказалось гораздо интереснее, страшнее и загадочнее. Кто мог догадаться, что батарейки для фонаря лежат в холодильнике? А кто спрятал ключ в плафоне люстры? Откуда было знать, что хозяин дома – обезумевший врач – проводит здесь свои страшные (в прямом смысле слова) подпольные эксперименты? Этим и объясняются пропажи людей, странные инструменты в кабинетах, залитых кровью, ловушки, потайные двери. Например, чтобы открыть дверь в подвал, нужно с помощью второго игрока нажать на голову «гарпии-горгулии» (зафиксировать статуэтку). Маленький нюанс: гарпии, согласно греческой мифологии, считались похитительницами людей, пропавших без вести. Более того, врач-маньяк ходит по дому и в любой момент может схватить ваших друзей. Зазевался, не спрятал товарища – начинай с «сохраненки», ведь у друга в карманах (inventory) лежит бумажка с кодом или фонарик. Вроде бы простенькая в графике игра, а сколько в ней загадок – не счесть.

Если в Maniac Mansion, решая игровые головоломки, вы вели борьбу с извращенным человеческим гением, то в Captain Blood вы оказывались «перед лицом задач», порожденных инопланетным разумом. Игроку предстояло освоить межгалактический язык символьного общения. Например, чтобы сообщить инопланетянину о своих мирных намерениях, нужно взять три символа (я, ты, дружба) и включить «лингвист-переводчик». Однако в ответ можно получить или десять фраз с выражением почтения, или один-единственный символ (типа «КУ») – мотай отсюда, пока не догнали... Все зависело от уровня развития расы, населяющей ту планету, куда прилетел детектив – главный герой игры (в роли которого вы выступали). И выход из ситуаций, когда вам отказывали в общении, мог варьироваться. Первый и самый трудный вариант: все-таки «разговорить» собеседника и получить нужную информацию (порой это удавалось – нужно взять символы «я, тебя, убивать» или «моя раса, имеем, мощное оружие»). И второй, более простой и соблазнительный: взлететь с планеты и...



Xenon 2: Megablast



Golden Axe



Arkanoid

взорвать ее, стереть в порошок одним выстрелом. Благо, звездолет экстра-класса с гипердвигателем и планетным дезинтегратором, да и вы сами – не человек, а что-то вроде «богомола» со щупальцами. Ну что, нравится вам такое расследование с возможностью выбора любой галактики, звездной системы и планеты? Карта Вселенной, обзорный экран, пульт управления звездолетом и оружием – перед вашими фасеточными глазами. Впереди сотни чужих миров... И пускай кто-нибудь мне скажет, что «старые» игры неинтересны?

Правда, жизнь «IBM-совместимых» советских компьютеров оказалась недолгой. «Неповоротливые» «Поиски», утыканные платами-адаптерами (памяти, дисковода, принтера и т. д.), как доисторические динозавры, были вытеснены легкими и быстрыми «двойками», «тройками» и «четверками». К этому времени и появилась игра «всех времен и народов», ставшая прародительницей самого популярного жанра – 3D-action.

БУМ ОТ DOOM'А

«Буревестником» революционных преобразований в жанре игр действия стал легендарный Wolfenstein (Wolf 3D), но, на мой взгляд, именно DOOM совершил истинный переворот в сердцах и душах игроманов. Успех игры, помоему, состоял из трех факторов. Во-первых, она была «от первого лица», т. е. все действия в игре наблюдались как в жизни – глазами геймера. С приятным видом на собственное оружие (начиная от бензопилы, пистолета, ружья и заканчивая бластером). Информация о состоянии здоровья, количестве патронов (даже карта местности) выводилась оперативно. Во-вторых, приближение к трехмерности – тем самым достигался больший уровень реалистичности. Строго говоря, DOOM – не трехмерная игра, а «двухсполовиноймерная», поскольку на перемещение вверх-вниз накладывались довольно жесткие ограничения. Почти полная свобода! Лабиринты и здания тоже были «объемными», хотя не совсем – на «думовском» движке нельзя сделать двухэтажные здания (по сути, все уровни в DOOM были одноэтажными). Добавьте сюда еще коды прохождения сквозь стены и прочее. Полная свобода!!! И в-третьих, DOOM не был чистым «шутером» (shoot – взрыв, выстрел). В нем присутствовал элемент квеста – «убей их всех и найди красную кнопку!». Именно эта особенность игры психологически «подталкивала» игрока. А что там за поворотом? Где же заветная дверь и кнопка EXIT? Ого, да тут еще и скрытый уровень!? Используя редактор уровней, более опытные пользователи могли даже построить свой лабиринт и населить его мутантами по своему желанию.

Кроме того, геймеры заметили, что DOOM является превосходным тестом для ПК. Побегав по лабиринтам и постреляв этак минут 30–60, можно проверить работоспособность материнской платы, чипов памяти, процессора и видеокарты в «экстремальных условиях». Если нет «глюков» на экране, ПК не зависает – значит, все работает нормально, без конфликтов.

Популярность DOOM была столь высокой, что следом стали появляться как официальные продолжения, так и любительские модификации. Затем вал игр в жанре 3D-action начал расти с невероятной скоростью. Другой хит – Duke Nukem 3D – впервые в истории игр действия явил миру персонифицирован-



Doom

ИНФОРМАЦИЯ К РАЗМЫШЛЕНИЮ

На киевском радиорынке «Караваевы Дачи» в начале 90-х игр для ZX-Spectrum было не меньше, чем сейчас компакт-дисков для ПК. Более того, собственноручная сборка «Ленинграда-2» или «Пентагона» процветала «от Москвы до самых до окраин». Схемы, описания игр, сборники чит-кодов. Все сведения, необходимые «спектроману», были в пределах досягаемости.

Носителем информации служили обычные аудиокассеты, но загрузка игр с магнитофона очень утомляла. Магнитная лента частенько «зажевывалась», головка и лентопротяжный механизм магнитофона требовали периодической чистки. Зато сколько радости вызывал результат удачной загрузки, когда на экране появлялась долгожданная заставка игры.

Реальную конкуренцию «Спектруму» не могли составить ни советский ПК «Микроша», ни РК-86, упорно пропагандировавшийся журналом «Радио». Характеристики наиболее популярных серийно выпускаемых бытовых ЭВМ «недалекого прошлого» представлены в таблице. Для сравнения приведены характеристики ПК ZX-Spectrum. Но это отнюдь не весь список. Существовали и другие модели отечественных компьютеров: «Специалист», «Орион-128», «Львов», «Корвет», «Агат», «Криста», «Партнер». Глядя на столь большой парк ПК, читатель может задать резонный вопрос: как в бывшем Союзе, в годы «застоя социалистической экономики», при отсутствии конкуренции могло возникнуть такое разнообразие? Ответ прост. Пришло время микроЭВМ, появилась необходимая элементная база, и советская промышленность бросилась выпускать бытовые компьютеры (как выпускались различные модели холодильников, телевизоров или пылесосов). Одно плохо. Программно они были совместимы в редких исключениях. И к тому же игровых программ для них существовало очень и очень мало.

Можно гордиться тем, что в конечном итоге появился отечественный 8-разрядный компьютер, который оказался на голову выше ZX-Spectrum. Это был «Вектор-06Ц», созданный радиолюбителями Д. Темиразовым и А. Соколовым. За разработку этой машины они получили главную премию на 34-й Всесоюзной радиолюбительской выставке в Москве в 1989 г. Пять радиозаводов страны моментально поставили на конвейер производство «Вектора», и это говорит о многом. Обладая 256-цветовой палитрой (VGA-графика), «электронным диском» на 256 KB, джойстиком, LPT-портом и дисководами 5,25" и 3,5" (емкость дискеты 800 KB), эта машина вытворяла такие вещи, от которых у поклонников IBM PC округлялись глаза. К тому времени для «Вектора» уже было создано около 2000 различных программ, в том числе и специальных, как-то: англо-русский словарь, СУБД, электронные таблицы, весьма удобные текстовые редакторы, пакеты по обработке графики, музыки и т. д. Высокая надежность и открытая архитектура позволяла наращивать мощь «Вектора»». К нему в дальнейшем подключили «мышь», сканер, «винчестер» на 40 MB, звуковую стереоплату на микросхеме AY 3-8910, устройство оцифровки видео и модем, реализовав на «Векторе» шину ISA. До сих пор существует клан пользователей этого компьютера, и



Так выглядел оригинал. Ну а у нас, конечно, все попроще было: текстолитовый корпус, «самопальная» клавиатура...



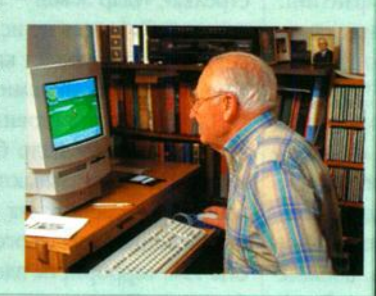
Как славно разлетались такие кассеты при ударе о стену, когда в очередной раз любимая игра «не читалась»...

Характеристики	«Микроша-1»	«Апогей БК-01»	«БК-0010»	ZX-Spectrum	«Вектор-06Ц»
Микропроцессор	К580ВМ80А	К580ВМ80А	К1801ВМ1	Z80	К580ВМ80А
Разрядность, bit	8	8	16	8	8
ОЗУ, KB	32	64	32	48/128	64/256
Графический режим	128 × 50	128 × 50	256 × 256	256 × 192	512 × 256

«вектористы» пишут очень сильные системные программы, используя ОС МикроДОС. Более того, в Internet есть множество сайтов, посвященных машинам типа CP/M, ближайшим родственницам «Вектора». Безвестность ПК «Вектор-06Ц» можно объяснить тремя причинами. Первая: отсутствие красивых игровых программ. Ведь игровая программа – двигатель популярности ПК. В то время начинающие программисты, освоив азы ассемблера и Паскаля, создали множество бездарных «игрушек», чем и подорвали авторитет «Вектора» у пользователей. Причина вторая: загадочное и упорное нежелание со стороны журнала «Радио» принять новый ПК. По-прежнему на страницах всесоюзного издания публиковали статьи о модернизациях откровенно допотопного «Радио-86РК». И последняя, третья причина – пришествие в нашу страну IBM PC. Эти «голубые молнии» вытеснили всех. На одном международном компьютерном симпозиуме была дана точная характеристика агрессивности IBM: «IBM похожа на паровоз, который несется по рельсам и давит все на своем пути. И хорошее, и плохое».

Однако существовал еще один (правда, импортного производства и не столь известный в нашей стране) ПК Amiga. Он имел потрясающие мультимедийные возможности и даже собственный музыкальный процессор. Сердцем этого компьютера являлся 16-битовый процессор Motorola 68000. Четыре специализированные микросхемы (БИС) отвечали за обработку звука, графики, дисковые операции и обмен данными. В то время когда любители пытались хоть как-то извлечь звуки из параллельного порта IBM PC с помощью платы Covox (10 резисторов и пара конденсаторов), «амиговские» компьютеры посредством БИС Paula выдавали стереозвук в «широком диапазоне» – от шума автомобиля Ferrari до голоса Сабрины. При этом существовала возможность одновременной работы нескольких программ без риска «повесить» машину, так как емкость ОЗУ равнялась 1 MB, а за обработку графики «отвечала» специальная ИС Denise (не здесь ли лежат истоки современных графических ускорителей?). Благодаря этим возможностям на базе Amiga и платы GENLOCK профессиональные видеостудии выполняли монтаж своих записей.

Успех IBM заключался в подходе или, как принято сейчас говорить, в лозунге компании: «Компьютер – для всех!». На IBM PC должны одинаково успешно работать банковские служащие, художники, школьники, профессора и домохозяйки. Как показало время, это был верный шаг. Другой монополист, только в области программного обеспечения, – Microsoft – начала «вставлять окна» в пресловутые IBM PC. Результат нам известен. Хотя что же в этом плохого? Единое «железо», единое ПО– не об этом ли мечтали все пользователи ПК? Но неисповедимы пути Господни, а человеческая натура противоречива. Закон диалектики – единства и борьбы противоположностей – на рубеже веков сыграл злую шутку в эволюции компьютеров. Microsoft объявили антимонопольную войну, ОС Linux стала стремительно набирать обороты, Intel получила серьезного противника в лице AMD, а Стив Джобс на летней выставке 2000 года в Нью-Йорке представил изумленной публике новый PowerMac G4 Cube в виде прозрачного куба «с яблоком на борту» – ПК абсолютно нового класса, который является (цитирую) «просто самым «крутейшим» из когда-либо существовавших компьютеров». Слова С. Джобса небезосновательны: PowerMac G4 Cube от Apple имеет, кроме необычного дизайна (прозрачный корпус в виде куба со стороной 20 см), систему охлаждения без вентилятора и при тактовой частоте 500 MHz «обходит» любой из нынешних Pentium. О какой унии в будущем можно тогда говорить? А впрочем, чему удивляться... Научно-технический прогресс не стоит на месте. В джунглях компьютерных технологий выживает быстрейший и сильнейший.



ного главного героя, наделил его силой и обаянием (ну вылитый Арнольд Шварценеггер), чем и покорил сердца геймеров. Кроме этого, набор оружия у спасителя Земли от инопланетной нечисти в игре стал просто грандиозным. Дюк плавал под водой, совершал восхождения в горы, взрывал ракетные базы, летал на реактивном ранце, проникал на космические станции. Но, осознавая важность своей миссии, главный герой не упускал возможности высказаться и пошутить. Юмора в игре хватало, и это ее не портило. «Чего ждешь? Рождества?» (What are you waiting for? Christmas?) – спрашивал Дюк замешкавшегося игрока. Не чужды ему были и человеческие слабости: мог водички попить или по нужде сходить. Если, конечно, кабинка не была мутантом занята. Да и сами мутанты немного «очеловечились». То в стрип-барах «зависают», то в кинотеатре фильмы крутят, то на атомной подводной лодке облюбовали себе отсек – никак в морфлот записались. В общем, скучать Duke Nukem 3D не давал.



Duke Nukem 3D

Однако id Software решила ответить на бесшабашного Дюка такой игрой, чтобы дрожь по спине шла. Но, как говаривал Саша Привалов из НИИЧАВО, «это уже совсем другая история». ■

Хук правой

Я рысь лесная, я хищная птица,
Я убиваю больно, но быстро...
О. Арефьева

Сергей Светличный

Споры между «приставочниками» и компьютерными игроками по поводу достоинств и недостатков той или иной игровой системы зачастую выливаются в обсуждение наличия/отсутствия у противной стороны представителей тех или иных жанров. ПК при этом на первый взгляд выглядит более привлекательно – кажется, что на нем есть игры буквально на любой вкус. В общем, да, но за одним исключением, вернее, даже двумя.



Первое – это жанр survival horror, на компьютере представленный буквально двумя-тремя играми (впрочем, сейчас речь не о нем), а второе – файтинги. И пусть высокоинтеллектуальные PC-геймеры снисходительно поплевывают на «тупоголовое мочилово» (при этом до сломанных мышек играя в Diablo II, ничем принципиальным от этого самого «мочилова» не отличающуюся), люди без предрассудков с удовольствием «оттягиваются» во всякие Tekken и Virtua Fighter – естественно, на приставках (в лучшем случае – на эмуляторах), поскольку на PC последним приличным файтингом был доисторический Mortal Combat.

Чем объясняется такая нелюбовь разработчиков компьютерных игр к этому жанру – сказать трудно, однако факт остается фактом – за год выходит хорошо если один файтинг, причем он оказывается настолько паршивым, что просто диву даешься – и как это им удалось такое чудо изваять?

Впрочем, сейчас мы говорим не о кризисе некоторых жанров (это просто так, из наболевшего), а о новой игре от компании Bungie Software под названием Oni (в переводе с японского – демон, призрак). Известные «мифотворцы» ухитрились создать нечто, внешне обманчиво похожее на бессмертный Tomb Raider, но на самом деле являющееся гремучей смесью из так нелюбимого компьютерной братией анимешного сюжета, практически незнакомого им файтинга и, наконец, той самой Лары Крофт (от нее, надо признать, взяли только пол – все остальное, видать, не пригодилось). На выходе получился продукт, по игровому процессу чем-то отдаленно напоминающий незабвенный Golden Axe. Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, сюжет в Oni, как уже было сказано выше, – анимешный, а это значит, что он, во-первых, есть и, во-вторых, он в достаточной мере «слезоточивый». Итак, мы играем за Konoko – сотрудницу спецслужбы TCTF (Tech Crimes Task Force). Как говорится, «ничто не предвещало беды», и одна из лучших агентов... а как еще? Вы когда-нибудь видели, чтобы главным героем (героиней) оказывался(лась) неудачник, никудышний боец, двоечник, в конце концов? Да никогда! Нам всегда выдают отличника боевой и политической, «ворошиловского стрелка», «удар левой – 120 кг/см^2» и т. д. Естественно, Oni здесь не исключение, и Konoko в совершенстве владеет как стрельбой по-македонски, так и приемами рукопашного боя.

На чем мы остановились? Да, на том, что ничто не предвещало беды. Первые миссии, как обычно, показывают рутинную работу, серые будни спецагента правоохранительной организации недалекого будущего – террористы там, террористы здесь, вроде ничего особенного. Однако чем дольше играешь, тем сильнее проявляются традиции аниме и манга: для начала выясняется, что Konoko – не совсем человек, а нечто вроде робота-андроида, затем по традиции у нее на глазах убивают ее лучшую подругу, чтобы впоследствии с особым цинизмом использовать ее мозг в качестве части компьютерной охранной системы и заставить их сражаться друг с другом... Дальше – больше, и вот уже родная организация оказывается не так чтобы совсем родной, а скорее, наоборот, бывший начальник – чуть ли не самым главным злодеем, искалечившим всю жизнь Konoko, а Самый Главный Злодей (СГЗ) – родным братом, с которым в детстве обошлись так же некрасиво, как и с ней самой.

В финале, естественно, СГЗ пытается поработить весь мир, отравив атмосферу и продавая втридорога всем желающим спасительную вакцину, с чем категорически не согласна Konoko. Кстати, бесплатный совет: в критический момент рекомендую проявить такие лучшие черты ее характера, как человечность, способность прощать своих врагов и тому по-









добную чепуху – закончить игру будет гораздо легче. Но это так, к слову.

Выглядит игра, откровенно говоря, весьма посредственно: огромные пустые залы и коридоры – геометрия строго кубическая, все пересекается исключительно под прямыми углами, а из внутреннего убранства комнат наличествуют только ящики. Унылую картину несколько оживляют разве что немногочисленные панели управления, лазерные лучи да бьющиеся стекла. Однако со временем внешний вид уровней начинает что-то мучительно напоминать, и когда игрок вспоминает, что именно так, буквально один в один, выглядели помещения в другом анимешном шутере – Shogo: Mobile Armor Division («Ярость: Восстание на Кронусе»), то внезапно приходит озарение. Естественно, это справедливо только для нормальных игроков, с аниме знакомых лишь понаслышке, в то время как какой-нибудь законченный отаку, за неделю перелопачивающий сотни страниц манга, разберется в игре гораздо быстрее – пожалуй, уже во время вступительного ролика. На самом деле графика в Oni не «устаревшая», а «стильная» (в некоторых западных обзорах мне даже встречались упоминания японских мультфильмов, на которые похожа игра). К тому же безликость и серость уровней скрашивают очень достойные модели персонажей – они достаточно детально проработаны и отлично анимированы.

Хотя, конечно, и устаревшей графику тоже можно при желании назвать: дело в том, что Oni была уже почти готова год назад, когда Александр Птица на выставке Milia 2000 «за закрытыми дверями» имел возможность наблюдать практически законченную версию – по его словам, уже тогда проект выглядел точно так же, как сейчас. Более того, определенных элементов игрового процесса, присутствовавших в игре тогда, в финальном релизе нет – то ли не вписывались в сюжет, то ли просто оказались слишком сложными в доводке «до ума».

В общем, с графикой, полагаю, все ясно: не самая лучшая на сегодняшний день, но вполне приемлемая и к тому же еще и строго соблюдающая «законы жанра».

Пора переходить к самому главному – как в это играется. Сложно, временами – безумно сложно, но невероятно интересно. «Сложно» – потому что Bungie ввела весьма оригинальную систему сохранения, когда «сэйв» осуществляется автоматически по прохождении игроком определенного участка. При этом сложность этих самых участков почему-то возрастает не постепенно, а, так сказать, «рывками» – то есть после достаточно легких частей может внезапно попасться невероятно тяжелая, которую игроку удастся преодолеть попытки с пятой, а то и десятой. А затем опять наступит «затишье». То ли это так и предполагалось, то ли в Bungie просто «схалтурили» при расстановке точек сохранения.

В общем, почему играть «сложно», полагаю, ясно. Почему же в Oni играть «интересно», несмотря на неказистые, похожие друг на друга уровни? Да потому, что уровни здесь – далеко не самое главное, более того, есть у меня подозрение, что обстановка сделана такой невзрачной как раз для того, чтобы игрок не отвлекался на созерцание окружающих красот и мог сосредоточиться на основном – на рукопашных схватках, ведь Oni в первую очередь – именно файтинг. Признаться, до выхода игры я считал, что от «драк» здесь будет в лучшем случае два-три удара плюс один-два блока – примерно как в прошлогоднем Urban Chaos. К счастью, я ошибался.

В Oni оказался полный набор приемов, которого не погнушался бы любой уважающий себя файтинг. Простые удары, сложные многоклавишные комбосы, серии ударов, захваты, броски, подсечки – всего я лично насчитал около двух десятков приемов, и это наверняка неполный список. Смотреть, как движется Konoko, – одно удовольствие. Достаточно увидеть, как она проводит серию свингов, завершая ее сильнейшим апперкотом, после чего добивает поверженного на землю противника, или, зайдя за спину ничего не подозревающему охраннику, схватив его за волосы, одним мощным ударом ноги ломает бедняге позвоночник, или, оказавшись окруженной несколькими бойцами, в прыжке сворачивает шею одному из них и, используя его как точку опоры, разбрасывает остальных по разным углам комнаты, или... В общем, это надо видеть. Лара Крофт отдыхает. Главное здесь – не «завязать узлом» пальцы, пытаясь одной рукой зажать три-четыре клавиши сразу, поскольку наиболее эффектные приемы оказываются довольно нелегки в исполнении.

Фактически у Oni всего два недостатка – завышенная сложность прохождения отдельных мест да еще то, что игра слишком короткая. Только-только начинаешь свыкаться с главной героиней, осваиваешь ее приемы, выясняешь сильные и слабые стороны того или иного оружия (да, оно здесь тоже имеется, хотя играет, скорее, второстепенную роль) – и все, финиш, мир спасен, игра пройдена. М-да, все-таки традиционные файтинги, тот же Tekken 3, например, в этом плане оказываются гораздо более «долгоиграющими». ■

ONI
Разработчик Bungie Software
Издатель Gathering of Developers
Жанр файтинг с элементами шутера
Web-сайт oni.bungie.com



- ☺ Увлекательный игровой процесс
- ☺ Хорошая проработка файтинговой составляющей
- ☺ Оригинальный сюжет
- ☹ Серые, невзрачные уровни
- ☹ Неудобная система сохранения
- ☹ Высокая сложность прохождения некоторых уровней

Counter-Strike: секреты мастерства

*Курс молодого отца**

Максим Потапов

*Отец (жарг.) – профессиональный, высококлассный игрок.

В Counter-Strike есть достаточно много секретов, владение которыми позволяет повысить собственную эффективность и получать от игры гораздо большее удовольствие. В этом руководстве освещены специфические моменты, касающиеся личных качеств игрока: умения двигаться, стрелять, ориентироваться во времени и пространстве и взаимодействовать с командой.

ХОЧЕШЬ ЖИТЬ – УМЕЙ ВЕРТЕТЬСЯ

Этот девиз отражает важнейший принцип ведения боевых действий в Counter-Strike.

Достаточно всего лишь одного выстрела, чтобы превратить вас из непосредственного участника событий в пассивного наблюдателя, так что первым делом научитесь «уворачиваться» от пуль. Для этого активно применяйте клавиши Move left и Move right (A и D на клавиатуре, здесь и далее используется стандартная раскладка). Вот упражнение, которое поможет понять, как нужно двигаться относительно соперника. Запустите уровень cs_siege, зайдите за террористов, закупите патроны, затем выйдите в гараж. Здесь попробуйте двигаться вокруг колонны с помощью клавиш A или D, беспрерывно обстреливая ее. Чтобы описать окружность, вам придется держать прицел на колонне и немного «подруливать» клавишами W и S. Этот маневр называется «круговой стрейф» и применяется для того, чтобы уходить от пуль соперника, при этом продолжая в него стрелять. «Круговой стрейф» также позволяет огибать препятствия и поворачивать за угол, не сводя прицел с того места, где может находиться противник.



Вот как нужно двигаться!

Режим ходьбы (клавиша Shift) необходим для того, чтобы перемещаться по уровню бесшумно. Примерно так же медленно и бесшумно вы двигаетесь, если у вас в руках винтовка AWM. Для того чтобы бежать быстрее, в руках должен быть пистолет или нож, с любым другим оружием бег замедляется.

Клавиша «приседание» (Ctrl) позволяет бесшумно ползти на четвереньках, но также полезна для более высокого прыжка, если ее нажимать вслед за клавишей Space. Если карабкаться по железной лестнице, нажав Ctrl, шум значительно уменьшится.

Бей первым, Фредди!

Перефразируя слова известной песни, «есть только миг между прошлым и будущим, и именно он называется «пинг». Пинг – это время, за которое пакет данных доходит от вашего компьютера до игрового сервера и обратно. При игре в клубе этот показатель составляет порядка 30 мс, в онлайне – в среднем 200 мс. Теперь прибавьте к этим миллисекундам время реакции игрока, да еще учтите бесконечно большую скорость полета пули и критический характер повреждений, и вам станет ясно, почему при столкновении побеждает, как правило, тот, кто первым открывает огонь.

Итак, ваше поведение на игровом поле должно быть подчинено одной идее – делать выстрел первым и подавлять соперника огнем. Принцип «пришел, увидел, выстрелил» смените на «пришел, выстрелил, увидел».

Рассмотрим примеры. Если на уровне cs_assault террористы повадились «дежурить» в вентиляционном канале, ныряйте в люк одновременно с нажатием курка. Если вы предполагаете или точно знаете, что за ящиком или за углом притаился соперник, открывайте огонь заранее, и в тот момент, ког-

Оружие победы

4.6 AWM

Из всего снайперского оружия первым делом стоит освоить AWM. Конечно, у автоматических моделей нет проблем с перезарядкой, и они применимы в ближнем бою, однако, если уж мы говорим о деле снайпера, AWM все же эффективней – ему нужно буквально одно попадание, хоть даже и в пятку соперника. Приобретая AWM, позаботьтесь также о пистолете, поскольку именно его придется использовать в ближнем бою.



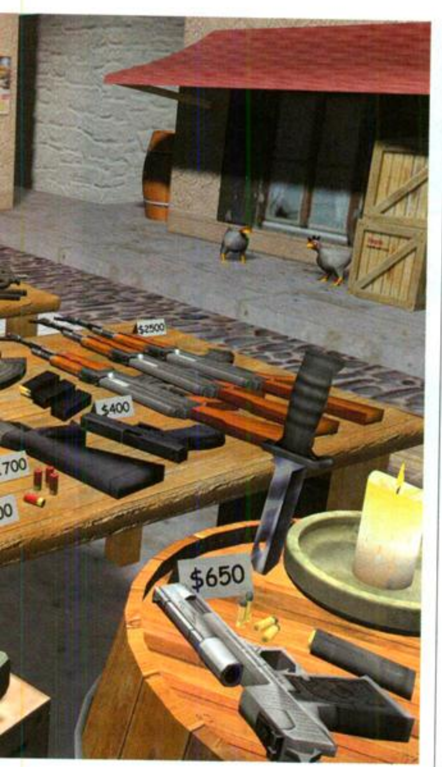
4.3 Colt M4A1

Этот автомат настолько хорош как для ближней, так и для дальней дистанции, что нет большого смысла переплачивать за 4.4 Steyr Aug. Глушитель чуть повышает точность, что компенсирует незначительное снижение убойной силы, поэтому применяйте его всегда.

4.2 Sig SG–552

Оружие менее «убойное», чем AK-47, но более простое в обращении. Здесь и зум для дальнего боя, а для самого ближнего – возможность стрелять длинной очередью: патроны ложатся более или менее вместе, так что если «тянуть» дуло вниз, рожок будет выпущен не зря.





да вы появитесь на виду у противника, в него уже попадут несколько ваших пуль. Когда вы отступаете, не стоит останавливаться и ждать врага, пока он выскочит из-за угла или зайдет в дверь. Лучше самому выпрыгнуть ему навстречу, незамедлительно открывая огонь, – и он опоздает, какой бы хорошей реакцией ни обладал. Как определить местоположение соперника и траекторию его движения до того, как вы увидите его? Ответ в следующих разделах.

Держи ухо востро!

Звук – важнейшая составляющая игры, он позволяет «вычислить» координаты противника и выполнить упреждающие действия. Железные лестницы, стекло, вода, пол с различным покрытием, воздуховоды, двери, кнопки – все эти и многие другие элементы издают отчетливо слышимый и легко узнаваемый звук. Если вы изучите карту местности не только визуально, но и акустически, то в буквальном смысле слова будете видеть сквозь стены и не дадите противнику застать вас врасплох. Например, если вы устроили засаду и позади вас есть железная лестница, прислушивайтесь, не карабкается ли кто-то по ней, и если да – открывайте огонь за мгновение до того, как противник появится наверху. При этом обращайте внимание на радар, ведь вполне возможно, что источник шума – ваш товарищ по команде.

Когда вы осуществляете какие бы то ни было маневры, помните, что вас прослушивают, не забывайте использовать режим ходьбы и не стреляйте без необходимости. Любые шумные действия по возможности предпринимайте во время перестрелок.

Не думай о секундах свысока...

Время – один из лучших ориентиров, по которому можно определять местоположение противника, не видя и даже не слыша его. Попробуйте на карте cs_italy, играя за команду террористов, бежать навстречу врагу через «винный погреб» или «дом с комнатами». После того как пару раз «нарветесь», вы, наконец, поймете, в какой момент следует делать упреждающий бросок гранаты или открывать огонь. С целью определения местоположения противника и расчета времени до вашего столкновения с ним стоит также использовать мониторы либо просто выглядывать на мгновение из-за укрытия.

Конечно, разговор о спринтерских забегах в начале раунда теряет смысл, если процесс закупки занимает слишком много времени. Чтобы сократить его, отключите графический интерфейс (VGUI menus) и настройте клавиши так, чтобы быстро набирать необходимые комбинации. Скажем, вместо «B», «,», «.», «O» назначьте F1, F2, F3, F4 соответственно. Автоматизировать закупку помогут так называемые скрипты, руководство по их написанию вы можете найти, например, по адресу *www.counter-strike.ru/tutorials/scripts/*.

ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Владение оружием – важнейший и один из самых трудных аспектов Counter-Strike, стать «ворошиловским стрелком» здесь почти так же сложно, как и в реальной жизни. Есть несколько моделей автоматов, которые следует освоить в первую очередь: 3.1 (MP5), 3.3 (P90), 4.1 (AK-47), 4.2 (SG-552), 4.3 (Colt M4A1), 4.6 (AWM).

Изучить специфику той или иной модели оружия помогут занятия в импровизированном тире. Найдите на каком-нибудь из уровней светлую стену с большим пространством перед ней (например, cs_assault), баллончиком (клавиша T) нарисуйте метку и стреляйте в нее с различных дистанций, в движении, подпрыгивая, опускаясь на колено, используя оптику и т. д., анализируя следы от пуль.

КОНСОЛЬ

Зайдите в свойства ярлыка запуска Half-Life или Counter-Strike и добавьте следующие ключи:

..\Half-Life\hl.exe -nojoy -console -game cstrike

Теперь вы сможете вызвать консоль во время игры клавишей «'». Чтобы узнать значение какой-либо переменной, введите ее название в консоль и нажмите Enter. Чтобы внести изменения, наберите соответствующую команду, пробел и новое значение (численное или текстовое, кавычки не обязательны). Некоторые команды не требуют указания параметров. Чтобы вызвать строку, введенную ранее, воспользуйтесь клавишами ↑ и ↓.

Важное замечание касательно прицела. В обычном режиме он состоит из четырех рисок, так вот, целиться можно не по воображаемому перекрестью, а по верхней риске, воспринимая ее как мушку важего оружия. Для этого потребуется использовать команду *cl_bobcycle 0*. При автоматической стрельбе прицел «расползается», тогда корректируйте угол наклона ствола по верхней риске.

Краткость – сестра таланта

Ведите огонь короткими очередями, так называемыми отсечками. Это важно по двум причинам: как правило, точно в цель летят лишь первые два-три патрона из очереди, остальные идут выше. Вторая причина – экономия патронов, что особенно важно в ближнем бою: противнику потребуется перезарядка раньше, чем вам, и вы сможете с легкостью добить его.

Прицельный огонь

Сначала определимся, куда лучше целиться: в голову или корпус противника. Итак, в голову – если вы уверены в себе и можете вести прицельный огонь, в живот – для пущей надежности, ведь в этом случае вам не помешает ни большой разброс пуль, ни быстрые «телодвижения» соперника. На средних и дальних дистанциях лучше метить в ноги – тогда вы попадете в противника наверняка, ведь даже малое отклонение дула в вертикальной плоскости на больших расстояниях приводит к тому, что пули летят выше цели. В связи с

4.1 AK–47



Весьма универсальный, мощный и при этом доступный автомат. Эффективен на дальних дистанциях – первые два патрона летят в цель со снайперской точностью (второй чуть-чуть выше, так что для хэдшота цельтесь в грудь). Если стрелять отсечками в ближнем бою, то AK-47 и в этом случае – смертельное оружие.

3.3 P90



Это достаточно дорогой автомат, но в условиях ближнего боя – наилучшая вещь. Причина тому – высокая скорострельность, вместительный магазин и не слишком большой разброс. Просто цельтесь в грудь или живот противника, и большинство патронов попадут в голову или верхнюю часть туловища.

3.1 MP5/Navy

Самое популярное оружие, его можно купить практически в любом раунде начиная со второго. Останавливающая и убойная сила у MP5 невелика, однако это компенсируется малым разбросом патронов и скорострельностью. Важнейшее качество – его эффективность практически не снижается при активных движениях.

MY.CFG

Чтобы создать свой конфигурационный файл, возьмите за основу config.cfg, который находится в директории ..*Half-Life\cstrike*. Откройте его программой WordPad и внесите необходимые изменения и дополнения. Затем сохраните его под новым именем, например my.cfg. Чтобы запустить этот файл, поместите его в директорию *Half-Life\cstrike*. Некоторые установки (например, *cl_bobcycle 0*) можно активизировать лишь в процессе игры, и они остаются в силе, пока вы не вышли из Counter-Strike. Поэтому выполняйте команду *exec my.cfg* после подключения к игровому серверу.

Приведем несколько строк из личного конфигурационного файла (их можно вводить и через консоль).

hud_centerid "1" – имя игрока появляется возле прицела

hud_fastswitch "1" – быстрая смена оружия

bind "x" "weapon_flashbang" – назначить клавише X световую гранату

bind "z" "weapon_smokegrenade" – назначить клавише Z дымовую гранату

bind "c" "weapon_hegrenade" – назначить клавише C разрывную гранату

setinfo "vgui_menus" "0" – отключить графический интерфейс

setinfo "ah" "0" – отключить автоподсказки

setinfo "lefthand" "0" – оружие в правой руке

setinfo "dm" "0" – отключить справку по новой карте

fastsprites "2" – быстрая прорисовка дыма

zoom_sensitivity_ratio – коэффициент, определяющий чувствительность мышки для оптического прицела

fps_max 120 – ограничение частоты кадров

cl_bob 0 и *cl_bobup 0* – отключить покачивание при движении

cl_bobcycle 0 – нулевая частота покачивания (прицел сдвигается вниз)

последним обстоятельством приучите себя корректировать прицел при стрельбе на дальних дистанциях: сделав короткую очередь, возьмите чуть ниже и так продолжайте «постреливать» в противника, пока не будет достигнут желаемый результат.

Чтобы понять, как влияет движение на точность стрельбы, попробуйте в тире попасть в мишень из АК-47, прыгая и двигаясь из стороны в сторону. Итак, вести прицельный огонь из АК-47 и из большинства других видов оружия желательно стоя на месте, а лучше всего – присев. Поэтому можно сказать, что искусство точно стрелять в движении – это во многом умение сочетать перемещения с остановками и приседаниями.

Точность попадания, конечно же, повышается при включения оптического прицела или зума. Например, оптика позволяет не промахиваться из AWM даже в движении, но без нее стрелять из этой винтовки не следует даже с колена.

Наилучшая возможность для ведения прицельного огня – когда противник бежит прямо на вас, этой идее должен быть подчинен выбор оборонительных позиций. Если у вас в руках AWM и противник движется из стороны в сторону либо вы ожидаете, что он выскочит из-за угла, цельтесь с упреждением, то есть так, чтобы нажать на курок в тот момент, когда его тело совпадет с перекрестьем.

Когда соперник двигается быстро и буквально «танцует» вокруг вас, стреляйте с некоторым разбросом из стороны в сторону. Если же перед вами оказалось сразу несколько врагов, не пытайтесь целиться, а «поливайте» огнем направо и налево, действуя по принципу «хоч не вб'ю, то понадкусую».

Если хочешь быть здоров – перезаряжайся!

Делайте это постоянно, даже если вы истратили только пару патронов из обоймы. Перезаряжайтесь всякий раз, когда вы «разобрались» с противником и отошли в безопасное место. Если отступить для смены обоймы не получается, выхватывайте пистолет и добивайте противника из него. Когда вы перезаряжаетесь на открытом пространстве, двигайтесь из стороны в сторону, прыгайте, но только не стойте на месте!

Стрельба сквозь преграды

Ни один из автоматов группы 3 не пробивает препятствия, равно как и шотганы группы 2. Desert Eagle – единственный из пистолетов – способен прострелить практически все, даже кабину в бронетранспортере, не говоря уже о ящиках. То же самое относится к автоматическим винтовкам группы 4 и пулемету 5.1. Подобным действием обладает и разрывная граната. Заметьте, что вентиляционные каналы, те, что сделаны из «жести», можно изрешетить любым оружием, в то время как некоторые двери, например на уровне cs_office, не простреливаются даже из AWM, кроме как через окошки.

Посему, если у вас в руках Colt M4A1 и противник отступает за ящик или отскакивает за стену, сопровождайте его огнем даже после того, как он скрылся из виду. Используйте пробивную силу оружия, чтобы «постучаться» в двери, перед тем как в них войти, и во многих других случаях.



Боевой пост на cs_assault: цель – торец воздуховода, место закупки рядом. Позиция уязвима со стороны центральных ворот

Граната – друг человека

Это отличная поддержка как при атакующих действиях, так и при оборонительных. Дадим некоторые рекомендации по поводу использования гранат.

В тот момент, когда вы выдернули чеку и приготовились к броску, вы особенно уязвимы, так что будьте осторожны. Если разрывная граната летит в вас – лучше не отступать, а наоборот – идти ей навстречу. Так взрыв, скорее всего, вообще не заденет вас, и вы сможете нанести встречный удар.

Полезно делать упреждающие броски, увидев (или услышав) приближающегося противника: с ним будет гораздо проще «иметь дело», когда у него останется 40–60% здоровья. Если вы ранили соперника в перестрелке и у вас есть такая возможность (он остановился, отскочил в укрытие), добейте его гранатой, пользуясь тем, что она имеет достаточно большой радиус поражения и действует через преграды.

При отступлении вы можете остановить преследующего гранатой, однако бросать ее следует недалеко, иногда даже себе под ноги, с учетом скорости и направления движения противника. Чтобы граната залетела за угол либо не улетала слишком далеко по коридору или воздуховоду, бросайте ее рикошетом о стены. Если же хотите швырнуть гранату подальше – делайте это в прыжке. Еще одна деталь: гранату можно использовать в качестве булыжника, чтобы разбить окно или, попав прямо в соперника, «снести» ему последние проценты здоровья.

Световые гранаты имеет смысл покупать в двойном экземпляре и бросать одну за другой. Если противник увернется от первой, он сразу же обернется назад, ожидая атаки, – а тут вторая... Не забывайте, что время ослепляющего эффекта ограничено, так что атакуйте немедленно.

С другой стороны, если ослепили вас в тот момент, когда вы держите под прицелом проход и не имеете возможности отойти, – сразу открывайте упреждающий огонь, причем с некоторым разбросом.

Следует учитывать, что световые гранаты могут не возыметь действия на противника в силу того, что он находится достаточ-

но далеко или по другим, порой необъяснимым, причинам. В этом случае помните: если снайпера нельзя ослепить, ему можно «пустить дым в глаза» с помощью соответствующей гранаты. Чтобы надежно задымить проход, придется «сброситься» с товарищами, ведь одной дымовой гранаты, скорее всего, не хватит.

Выбирай, а то проиграешь

Если денег немного, выбор оружия прост: патроны к пистолету плюс разрывная граната либо 3.1 плюс разрывная граната. Еще один вариант при недостатке средств или если вы решили подкопить деньжат – остаться с пистолетом и подобрать чей-то автомат после первой перестрелки. Кроме того, кто-то из товарищей по команде может «скинуть» автомат во время закупки (об этом можно и попросить), так что вам останется лишь докупить патроны. Естественно, не упускайте случая «проапгрейдить» свое оружие, подобрав более мощное по ходу сражения, в общем, коммерческая жилка здесь не помешает.

Если приобретать разрывную гранату и набор для разминирования следует «по умолчанию», то покупать бронежилет стоит только в последнюю очередь. Нет нужды тратиться на бронежилет в новом раунде, если он не «износился» на 30–40%.

На покупку оружия во время игры дается 90 секунд, в течение этого периода вы можете пополнять израсходованный боекомплект в местах закупки и удерживать один из подходов к базе, беспрерывно обстреливая его или забрасывая разрывными бомбами.

КОМАНДА, БЕЗ КОТОРОЙ МНЕ НЕ ЖИТЬ

Взаимодействие с членами своей команды – важнейший аспект, определяющий как вашу личную эффективность, так и успех команды в целом. Самое простое средство координации действий со своими товарищами – текстовые сообщения (кнопка U, не перепутайте с Y, иначе о ваших планах узнает противник). Например, если вы придумали интересный тактический ход, наберите на досуге ваше послание с помощью консольной команды say_team (для общего эфира применяется команда say) и затем повторите несколько раз – сначала для «мертвых», а когда начнется следующий раунд – и для всех остальных.

Чтобы подать знак тому, кто находится рядом, «махните» дулом автомата в определенном направлении, мол, «иди ты первым!». Сигнализировать можно и фонариком, в других обстоятельствах это устройство использовать не стоит.

Радио (кнопки Z, X, C) – самое продвинутое средство взаимодействия, ведь ваши сообщения не только высвечиваются на экране, но и слышны в наушниках. К примеру, подбегая к месту закладки, киньте клич Z1: «Cover Me». Ориентируясь по красной точке на радаре, ваши товарищи смогут прийти к вам на помощь.

Если вы держите один из подходов к базе и вдруг обнаруживаете, что противник идет на вас большой группой, посылайте сообщение Z6: «Taking Fire, Need Assistance». Ваша метка на радаре будет мерцать, и члены команды поймут, с какой стороны ожидать неприятностей.

По радару вы можете определить то направление, где противник прорвал оборону, – метки в этом секторе исчезнут. Следите также за сообщениями в верхнем правом углу, они помогают отслеживать текущее соотношение сил, с этой же целью заглядывайте в таблицу результатов с помощью клавиши Tab.

Когда вы подходите к горячей точке вместе с группой, не путайтесь под ногами у впередиидущих, обеспечьте им свободное пространство для отступления. Если двое ваших идут перед вами по тоннелю, держитесь чуть поодаль, прикрывая их издалека. Никогда не бегите строем, ведь в этом случае всех вас можно будет снять очередью из автомата или одним выстрелом из AWM. Аналогично, если вы держите проход, садитесь по разные стороны либо на разных уровнях, чтобы нападающий не смог стрелять в вас двоих одновременно. Еще одно правило – снайпер должен «работать» под прикрытием автоматчика.

Помимо огневой поддержки своей команды, вы можете совершать вылазки в тыл врага. Помните, что



Иногда нож не менее эффективен, чем AWM

противников – ограниченное число и они не могут быть сразу во всех местах одновременно, так что большая концентрация их сил на одном участке приводит к образованию дыр на другом. Для того чтобы аккуратно перестрелять противников сзади, используйте оружие с глушителем, тогда им будет трудно сориентироваться, где находится источник огня. Если вы подкрались к снайперу со спины, для пущего «удовольствия» воспользуйтесь кинжалом. Кстати, удар в голову наиболее эффективен при использовании этого оружия.

Наконец, несколько рекомендаций по поводу закладки C4. Если нет желания быть подрывником – сбросьте бомбу на базе и проследите за тем, чтобы ее кто-то подобрал. Неся C4 к месту закладки, идите вместе с основной группой. Главное, чтобы вы не уронили бомбу там, где ее будет трудно отыскать, – в темноте или в «болоте». Устанавливать бомбу следует либо на том месте, которое хорошо простреливается (так легче охранять), либо в необычном месте, чтобы ее не сразу можно было найти.

Товарищ по команде поможет заложить бомбу на высоком ящике – ему для этого следует присесть, а вам – взобраться на его голову и затем подпрыгнуть. Этот трюк можно проделывать и в других случаях, например, чтобы сделать засаду в необычном месте. И напоследок забавный приемчик: на уровне de_aztec заложите бомбу прямо на красной метке – туда время от времени бьют молнии и, может быть, противнику как раз «повезет», когда он займется разминированием.

Вот некоторые секреты повышения вашего личного мастерства в Counter-Strike. Применяя эти рекомендации на практике, вы, по крайней мере, станете полезным игроком для своей команды, а для врагов – настоящим «крепким орешком». Свободно владея оружием и умело двигаясь, можно будет, наконец-то, сосредоточиться на самом увлекательном – на тактической стороне Counter-Strike.

ИГРА В INTERNET

Для игры через модем можно порекомендовать следующие установки:

rate 3000 – ограничение входящего трафика, Bps

cl_rate 3000 – ограничение исходящего трафика, Bps

cl_timeout 300 – время до обрыва связи с сервером, с

cl_updaterate 15 – частота получаемых обновлений от сервера

cl_cmdrate 20 – частота отсылаемых обновлений

cl_resend 2 – число повторных попыток для отсылки пакета данных

cl_download_ingame 0 – запрещена загрузка недостающих ресурсов в процессе игры



Когда от качества связи зависит жизнь...

Недетские битвы в детском мире

Александр Птица

Все-таки, черт возьми, бывают в жизни фатальные и странные совпадения. Вскоре после японской премьеры Grandia для Sega Saturn эта игровая приставка приказала долго жить, сатурновской версией смогли насладиться только японцы, а английский порт игры на Sony PSX, выпущенный два года спустя, ни в какое сравнение не шел с оригиналом.

Вот и теперь не успела появиться Grandia 2, как Sega «убила» Dreamcast своими собственными руками. Но это так, к слову. На самом деле игре Grandia 2 суждена долгая жизнь и популярность у тех счастливчиков, кто все-таки успел приобрести себе консоль Sega Dreamcast.

Забавные, скажу я вам, представления о главных героях ролевых игр у японских разработчиков. Помните угрюмого и вечно копающегося в себе Скволла из Final Fantasy VIII? Rydo – основной персонаж Grandia 2 – тоже не подарочек. Циничный, грубоватый, но вместе с тем отважный, остроумный и, что самое главное, обладает огромным чувством ответственности за порученные дела. А все дела, за которые берется Rydo, исключительно опасны, ведь он – наемник, его зовут на помощь, когда все исключительно плохо.

Но та ситуация, в которую вляпался Rydo вместе со своим верным спутником – говорящим орлом по имени Skye, согласившись выполнить поручение настоятеля церкви Granas, оказалась не просто опасной, а угрожающей. Как нетрудно догадаться, не обошлось без извечной борьбы Света и Тьмы. За несколько тысяч лет до событий, изложенных в прологе игры, Властелин Света Гранас победил Властелина Тьмы Валмара, расчленил его на семь фрагментов и «опечатал» их в труднодоступных местах. Но, как всегда, Тьма начала поднимать голову и готовиться к реваншу, пытаясь приблизить наступление Дня Тьмы. Что же, сюжетик, прямо скажем, не блещет оригинальностью, но это не помешало на его основе сотворить нечто исключительно красивое внешне и привлекательное по геймплею. Да, чуть не забыл, любовный треугольник гарантирован. Аниме, однако.

Хотя в графическом решении Grandia 2 вы не найдете каких-то ошеломляющих инноваций, оно, как по мне, приближается к идеальному. Нарочито сочные и яркие тона трехмерных «декораций», отлично анимированные полигонные герои. Что еще надо для полного счастья! Чего греха таить, мне нравятся растрепанные разноцветные волосы и огромные глаза персонажей. А детализация такова, что можно рассмотреть даже шнурочки на ботиночках.





Ну и что, что они выглядят по-мультяшному, по-детски. Зато сражаются по-взрослому. Это факт. Такой боевой системой, как в Grandia 2, не может похвастать ни одна из консольных RPG. Начнем с того, что набившие оскомину random battles здесь отсутствуют «как класс». Все монстры, которых приходится «зачищать», прекрасно видны заранее, и «боевой движок» включается при приближении к ним.

Но самое главное состоит в том, что в схватке у каждого из персонажей партии и монстров имеется «линейка очков инициативы» (Initiative Point Gauge), разделенная на несколько областей, среди которых главными являются COM (команда) и ACT (действие). За промежуток времени, проходящий с «отдачи команды» до ее выполнения, персонажа можно переместить в более удачное с тактической точки зрения место, причем враги в это время тоже «не дремлют». По большому счету, боевой режим можно назвать turn-based, однако впечатления от сражений получаются примерно такими же, как от боев в реальном времени.

...И еще одно маленькое личное наблюдение. Среди основных персонажей Grandia 2 есть девушка по имени Millenia, так у нее такая грудь, что ни одной Ларке не снилась. Но, поверьте, высокий балл я поставил игре вовсе не поэтому. ■

GRANDIA 2

Разработчик Game Arts
Издатель Ubi Soft
Жанр ролевая игра
Web-сайт www.grandia2.com



91/100

- ☺ Мощный 3D-движок
- ☺ Высокий уровень детализации персонажей и отличная анимация
- ☺ Самая интересная на сегодняшний день боевая система
- ☺ Удачное сочетание полигонных объектов и FMV
- ☹ Сюжет не блещет оригинальностью



Океаны звездных фантазий

Александр Птица

Come share with me the oceans, oceans of fantasy...
Старая песня из репертуара Boney M

Давным-давно, когда деревья были большими, а самые мощные игровые телеприставки – 16-битовыми, на «рабочей лошадке» по кличке Sega Megadrive жил-поживал замечательный ролевой сериал Phantasy Star, ни по известности, ни по количеству поклонников не уступавший дожившим до наших дней «финальным фантазиям». Не удивляйтесь, но я и сегодня иногда поигрываю в FS IV через эмулятор Megadrive на своем ПК.

Когда в планах Sega появилась игра с незамысловатым названием Phantasy Star Online, весь игровой мир испытал состояние, близкое к шоковому. Во-первых, реанимация столь популярного брэнда, а во-вторых, модное словечко «online». Да, действительно, впервые «приставочники» замахнулись на «святая святых», на то, что доселе было доступно лишь пользователям ПК. Готовилась ролевая игра, поддерживающая многопользовательский режим через Internet.

К сожалению, по причинам, о которых нетрудно догадаться, мне пока не удалось в компании с себе подобными побродить по истинно трехмерным просторам удивительно красивого и живописного мира, населенного невероятными монстрами, по уродству не уступающими некоторым памятным персонажам из безумной Sacrifice.

Посему, приступая к изложению своих впечатлений от «single offline», прошу прощения за отсутствие оценки сетевого режима. Да и без этого есть о чем потолковать.

Для начала скажу, что о прежних «Звездах Фантазии» здесь не напоминает практически ничего, кроме единиц местной валюты (meseta), а также названий полезных предметов. Способности персонажей, на которые обычно вешают ярлык «магия», тут (как и в PSIV) называются «техниками». Для своего применения они требуют наличия у героя определенного количества TP (Technique Points), а не привычных всем MP (Magic Points).

Начало игры существенно отличается от других консольных RPG (тех же многочисленных Final Fantasy или соседки по странице Grandia 2), где вам вручают уже готовенького героя и извольте водить его за ручку по всем локациям.

Я бы даже сказал, что уже начиная с этапа генерации персонажа (а потом и в самом игровом процессе) чувствуются более сильные родственные связи с определенным (кстати, весьма популярным) родом Action/RPG для персоналок, нежели со своими консольными собратьями по жанру.

Итак, в игровом мире PSO существуют три класса персонажей.

Hunters – местные аналоги «дьявольских» варваров, отлично владеющие приемами ближнего боя, их излюбленные виды оружия – палки, булавы и фотонные мечи.

Rangers – предпочитают атаковать издалека, ибо вооружены арсеналом дальнобойного оружия, но и в гуще баталии тоже способны показать врагам «где раки зимуют». «Техничность» (вы еще не забыли, что имеется в виду магия?) у рэйнджеров ограничена как по количеству доступных способностей, так и по силе их действия.

Force – эти эстеты (если судить по их одеяниям, дизайну которых позавидовал бы какой-нибудь Жан-Поль Готье) не могут похвастать физической силой и поэтому стараются избегать близких контактов с врагами, зато с «техниками» у них все в полном ажуре. Прокачка Force идет более медленными темпами, чем у рэйнджеров и охотников, но зато если уж он достиг достаточно высокого уровня, то в результате «техничных» заклинаний от монстров будут только клочья лететь в разные стороны.

Если учесть, что вышеописанными специальностями можно наделить представителей трех рас (Humans, Newmans и Androids), то в общей сложности получится девять типов персонажей, что есть совсем неплохо.

Предыстория сверхоригинальностью не отличается. К планете Ragol, пригодной для заселения колонистами, посланы два космических корабля – Pioneer 1 и Pioneer 2. «Второй» остался на орбите выполнять роль базы, а «первый» опустился на поверхность Рагола, но вскоре последовал сильнейший взрыв с понятными последствиями.

Порожденный вашей фантазией персонаж после серьезнейшего разговора с капитаном Pioneer 2 волен решать, как ему поступить: либо, спустившись через подобие телепортера на поверхность Рагола, попытаться раскрыть тайну гибели «первого», либо периодически захаживать в Гильдию Хантеров для получения квестовых заданий, способных в случае успешного выполнения поправить финансовое положение, да и лишняя прокачка героя еще никогда никому не мешала.

После спуска на планету начинается действо, которое на бумаге описывается несколькими словами, а в реальности накрепко привязывает бедного игрока к геймпаду. Имя этому действу – «Diablo-подобный» геймплей. Сундучки (с содержимым и без), толпы монстров (опасных и не очень), не желающих, чтобы их «зачищали», боссы, охраняющие проходы в прежде недоступные уголки Рагола. «Пионер 2» – эдакий Тристрам на орбите. Сплошная «дьявольщина», однако.

А разве это так уж плохо? ■

PHANTASY STAR ONLINE
Разработчик Sonic Team
Издатель Sega
Жанр Action/RPG
Web-сайт www.sega.com/sega/game/pso_launch.jhtml



88/100

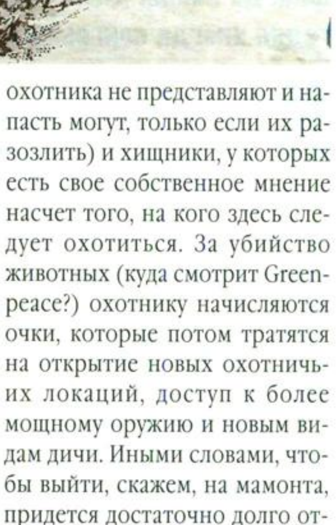
- ☺ Первая консольная online-RPG
- ☺ «Крутые» спецэффекты, особенно освещение и заклинания
- ☺ Увлекательные сражения в реальном времени
- ☺ Большое количество разнообразных квестов
- ☺ Отличное звуковое сопровождение
- ☹ Невозможность в наших условиях насладиться игрой в online

Падал прошлогодний снег...

*Мамонт – это не только ценный мех,
Но и три, четыре центнера диетического,
легкоусвояемого сала.*

Сергей Светличный

Почему «прошлогодний»? Да потому, что Carnivores: Ice Age, по нашим «разведданным», полученным из «заслуживающих доверия источников» (а если точнее – то из самой компании Action Forms), была практически полностью готова еще в середине прошлого года, однако издатель игры, компания WizardWorks, по только ей известной причине решила отложить релиз до нового тысячелетия.



Итак, Ice Age – третья часть симулятора охоты от наших киевских разработчиков из Action Forms (кроме сериала Carnivores, в их активе имеется очень неплохая для своего времени игра Chasm: The Rift). И если первые две части в качестве дичи предлагали игроку абсолютно чуждых нашему народу динозавров (с которыми основная масса игроков знакома исключительно по таким «научно-познавательным» фильмам, как «Парк Юрского периода»), то в «Ледниковом Периоде» мы видим уже более привычных зверюг, вроде мамонтов, саблезубых тигров, пещерных медведей и т. п.

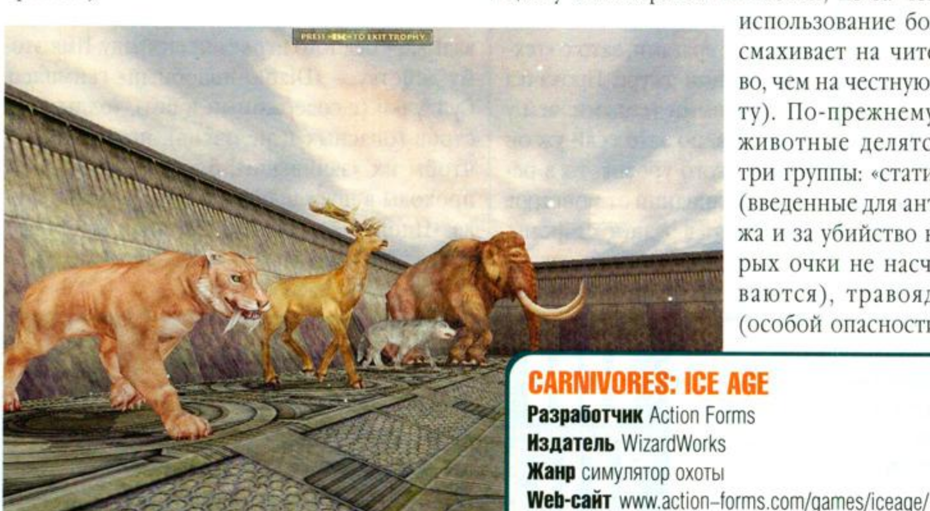
Откровенно говоря, особых отличий от Carnivores 2 в Ice Age не наблюдается. Да, в Геликонию, пардон, на планету FMM UV-32 пришла зима, и все острова (они же – охотничьи угодья, они же – игровые локации) покрылись снегом. Забегая чуть-чуть вперед, замечу, что зрелище насколько красивое, настолько и однообразное. Некоторое оживление вносят разве что отдельные свободные от снега участки, а также наступающий с севера огромный ледник (хотя, честно говоря, вопрос о его появлении на островах, отделенных от суши незамерзающим океаном, остается открытым).



Полностью сменились представители фауны (в Carnivores 2, напомним, часть динозавров была взята из первой серии игры, а новые являлись, по сути, небольшой переделкой старых). Теперь животные, на мой взгляд, гораздо органичнее вписываются в окружающий пейзаж, поскольку раньше, скажем, бронтозавр в лиственном лесу смотрелся несколько экзотично.

Во всем остальном игра не претерпела никаких изменений. Оружие осталось тем же (разве что модифицировали оптический прицел у снайперской винтовки, из-за чего ее использование больше смахивает на читерство, чем на честную охоту). По-прежнему все животные делятся на три группы: «статисты» (введенные для антуража и за убийство которых очки не насчитываются), травоядные (особой опасности для охотника не представляют и напасть могут, только если их разозлить) и хищники, у которых есть свое собственное мнение насчет того, на кого здесь следует охотиться. За убийство животных (куда смотрит Greenpeace?) охотнику начисляются очки, которые потом тратятся на открытие новых охотничьих локаций, доступ к более мощному оружию и новым видам дичи. Иными словами, чтобы выйти, скажем, на мамонта, придется достаточно долго отстреливать оленей, кабанов и прочую живность, чтобы набрать заветные 340 баллов (на эти «деньги» вы получите возможность охотиться на мамонта на самом первом острове, причем из оружия будет один пистолет).

Напоследок хочется заметить, что Ice Age как симулятор охоты довольно аркаден. Налицо стандартная схема: красивый внешний вид и облегченный игровой процесс. Здесь нельзя, скажем, выслеживать дичь по следам на снегу, да и «плотность заселения» охотничьих угодий также слишком высока – встретить зверя здесь проще простого. Однако игре, на мой взгляд, особый шарм придает наличие хищников, когда охотник в любую секунду может превратиться в дичь. Тем, кто считает, что Ice Age – скучный, рекомендую выйти на йети с одним пистолетом и без радара – острые ощущения гарантированы. Гордостью моей трофейной комнаты, например, является чучело саблезубого тигра, убитого в прыжке из пистолета с расстояния в 7 метров. Вот если бы еще можно было на медведя с рогатиной выйти... ■



CARNIVORES: ICE AGE
Разработчик Action Forms
Издатель WizardWorks
Жанр симулятор охоты
Web-сайт www.action-forms.com/games/iceage/

68/100

- ☺ Очень хорошая графика
- ☺ Отличные модели зверей
- ☹ Специфический игровой процесс
- ☹ Однообразные охотничьи локации

ПК ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ». КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК.

Дэн Гукин, Сандра Хардин Гукин.

Пер. с англ.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2000. – 256 с., ил.

81/100



Авторам книги удалось уместить в сжатом до предела объеме «карманного» издания (а все книги из серии «Краткий справочник» выпускаются в уменьшенном формате) информацию, необходимую начинающему пользователю для того, чтобы ознакомиться с ПК и как можно быстрее начать продуктивно работать с ним. Здесь нет ни подробных сведений об устройстве и принципе действия компьютера, ни развернутого описания конкретных программных продуктов. Данное руководство безусловно не даст фундаментальных знаний, необходимых на все случаи жизни, но простейшие задачи на ПК выполнять научит.

В малом объеме книги есть свой плюс: все, что написано в ней, написано «по делу». Дэн Гукин просто не смог бы втиснуть сюда свой «фирменный» поток зачастую не смешных американских шуток.

Порядок изложения материала, с нашей точки зрения, не всегда оптимален. Так, второй главой, сразу после общего описания компьютера, следует «лекция» о портах и интерфейсах (включая SCSI), наверняка не слишком нужная на раннем этапе знакомства с ПК. Установка новых устройств в компьютер – также занятие не для новичков. Так что подобные экскурсы могут представлять разве что академический интерес.

БУХГАЛТЕРУ – КОМПЬЮТЕР, НОВЫЕ ФОРМЫ...

В. В. Мелешко, Т. В. Левицкая.

К.: «Корнійчук», 2000. – 239 с., ил.

71/100



Не секрет, что для многих людей толчком к освоению компьютера становится «информатизация» их профессиональной деятельности. Для бухгалтеров умение обращаться с ПК уже стало абсолютно необходимым. Тем же, кто еще не успел освоить компьютер, можно посоветовать эту книгу.

«Бухгалтеру – компьютер...» представляет собой руководство по основным программным продуктам, необходимым для работы бухгалтера. Первая часть книги посвящена описанию ПК, а также общим приемам взаимодействия с Windows 9x и прикладным ПО. Далее подробно рассмотрены текстовый редактор Word 97, электронные таблицы Excel 97, почтовая программа Microsoft Internet Mail и бухгалтерский пакет – «1С:Бухгалтерия», которому посвящена самая большая по объему глава.

Конечно, в книге описаны программные продукты не самых последних версий. Однако для начинающих пользователей разница между офисными приложениями различных лет выпуска неощутима, а базовые операции с e-mail практически одинаковы для всех почтовых программ.

В приложении содержатся образцы новых (на момент издания книги) бланков бухгалтерской отчетности. Трудно сказать, насколько это целесообразно. Но в качестве специального учебника по использованию ПК книга очень неплоха.

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР. УЧЕБНЫЙ КУРС.

О. С. Степаненко.

2-е изд.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2000. – 384 с., ил.

77/100



Стиль отечественного автора чувствуется сразу: вместо характерных для переводных изданий полушутливого тона и минимума фундаментальных знаний (работает привычная для американского менталитета схема, согласно которой пользователя интересует только абсолютно необходимая для его деятельности информация и ничего более) этот самоучитель предлагает серьезный подход к предмету и более обширные общие сведения. Конечно же, объем теоретических «лекций» невелик, но все же их наличие позволяет получить знания более глубокие и лучше систематизированные, чем те, которые можно почерпнуть из большинства зарубежных пособий.

Первая часть книги посвящена аппаратным средствам ПК. Далее рассмотрены операционные системы, описаны общие приемы использования Windows 98 и ее приложений.

Информация в книге изложена по принципу «от простого к сложному». Правда, есть и исключения, к примеру главы, посвященные организации вычислительных сетей и сборке ПК, – чтобы овладеть этим материалом, знаний, полученных в предыдущих частях книги, явно недостаточно.

Данный самоучитель можно порекомендовать тем, кто собрался серьезно изучать информационные технологии. Для обычного же пользователя, не планирующего вникать в подробности работы с ПК, он может оказаться сложноватым.

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте *www.itc-ua.com*. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на *ask@itc-ua.com*, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC». Те читатели, которые зададут наиболее интересные вопросы, станут обладателями книг из серии «... для "чайников"». Одно из условий этого конкурса – наличие имени и фамилии участника, а также его координат – почтового или электронного адреса. Естественно, будут учитываться и вопросы, заданные в онлайновом форуме. Главный критерий выбора призера – его вопрос должен относиться к проблеме, с которой сталкиваются многие пользователи ПК, но в то же время не быть тривиальным.

Я решил нарастить объем оперативной памяти в своем ПК, и у меня возник вопрос: что лучше в плане производительности – два модуля по 64 MB или один на 128 MB?

Тарас, Крым

В принципе, количество модулей не влияет на быстродействие памяти. Однако при модернизации может возникнуть ситуация, при которой новый модуль не вполне совместим с уже установленным, вследствие чего система будет работать нестабильно. Кроме того, занимать дополнительный слот – значит, в какой-то мере ограничивать свои возможности модернизации. Поэтому целесообразнее использовать один модуль на 128 MB вместо двух 64-мегабайтовых.

Коль скоро мы заговорили о таких тонкостях, заметим, что устанавливать микросхему памяти лучше в слот, ближайший к процессору. Пусть совсем незначительно, но быстродействие и надежность в этом случае будут выше. ■

При выходе в DOS частота обновления экрана устанавливается 60 Hz, хотя в Windows было 85 Hz. Как задать этот параметр в DOS?

Павел, Киев

Чтобы работать в DOS-овских программах с приемлемой частотой обновления экрана (например, 85 Hz), необходимо использовать специальную программу, такую, как SciTech Display Doctor. Выгрузить ее пробную версию можно с сайта *www.scitechsoft.com/consumer.html*. ■

В одном из материалов «Домашнего ПК» была упомянута возможность конвертации фильмов, записанных в MPEG–4, в стандарты, понятные для проигрывателей видеодисков. Нельзя ли рассказать подробнее, что для этого нужно?

В. А. Бабич, Киев

На сайте *www.vcdhelp.com* вы найдете подробную информацию о стандартах цифрового видео, в частности руководство по преобразованию видеоданных в форматы, совместимые с бытовыми проигрывателями видеодисков, таких, как VCD и SVCD. Эти рекомендации предполагают применение утилит TMPGEnc и Virtualdub, доступных бесплатно. Кстати, в скором времени на рынке появятся видеопроигрыватели, поддерживающие формат MPEG-4. ■

Рыночная площадь


ПРИГЛАШАЕМ. У НАС ОБЩИЕ ИНТЕРЕСЫ
найти
ВСЕ
Сегодня уже не секрет,
что получить ответ
практически на любой вопрос
из области IT можно на
www.itc.kiev.ua
ITCommunity online
ежедневно о важно